电子游戏

1995

典藏本

电子游戏软件杂志

中国人事出版社




DRAGON
BALL
大全集
3

STREET FIGHTER ZERO 2

永远的霸王

机种 ARC
厂商 CAPCOM
类型 ACT

HERE COME 5 NEW CHALLENGERS!

▶桑基尔夫能否夺了SAGAT的风头呢?也许……

▼邪恶对决，小红帽VS小绿帽。

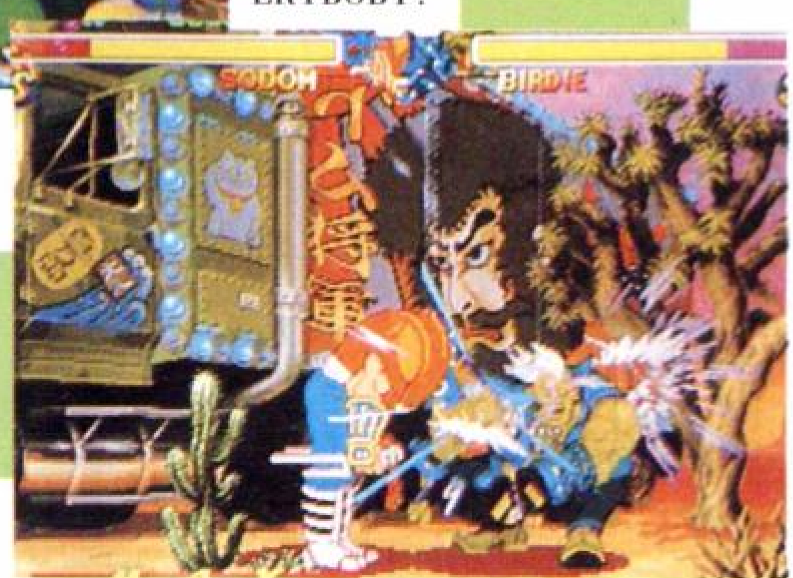
◀豪鬼的「天魔豪斩空」之斩杀魔头VEGA!

港人称之为《少年街霸》的系列作品刚刚红遍大江南北，它的续作又将推出，势必引起更大的一股飓风。

共有15人登场，当然还有《ZERO》中的三位隐藏人物助阵了，哇，18个人，史上最强阵容!(当然除了《格斗之王》了!)新增的5人有2位是大家熟悉的，那就是——俄国大壮桑基尔夫与印度的瑜珈，另外还有日本的一名高中女学生“樱花”及《街霸一代》中的敌方角色——中国老人“元”，还有特种部队的雇佣兵(即活跃在《快打旋风》中的敌方BOSS)角色……，另外本游戏还加入“必杀技输入时间”的新系统，到时你会大吃一惊的哟!

谁人在手，天下我有——EVERYBOBY!

◀背景有些类似于《恶魔战士》吧，隆的二段真空波动拳是否雄风依旧呢?



▶这是SODOM的挑衅吗?加上攻击判定了吗?BIRDIE好惨呀!

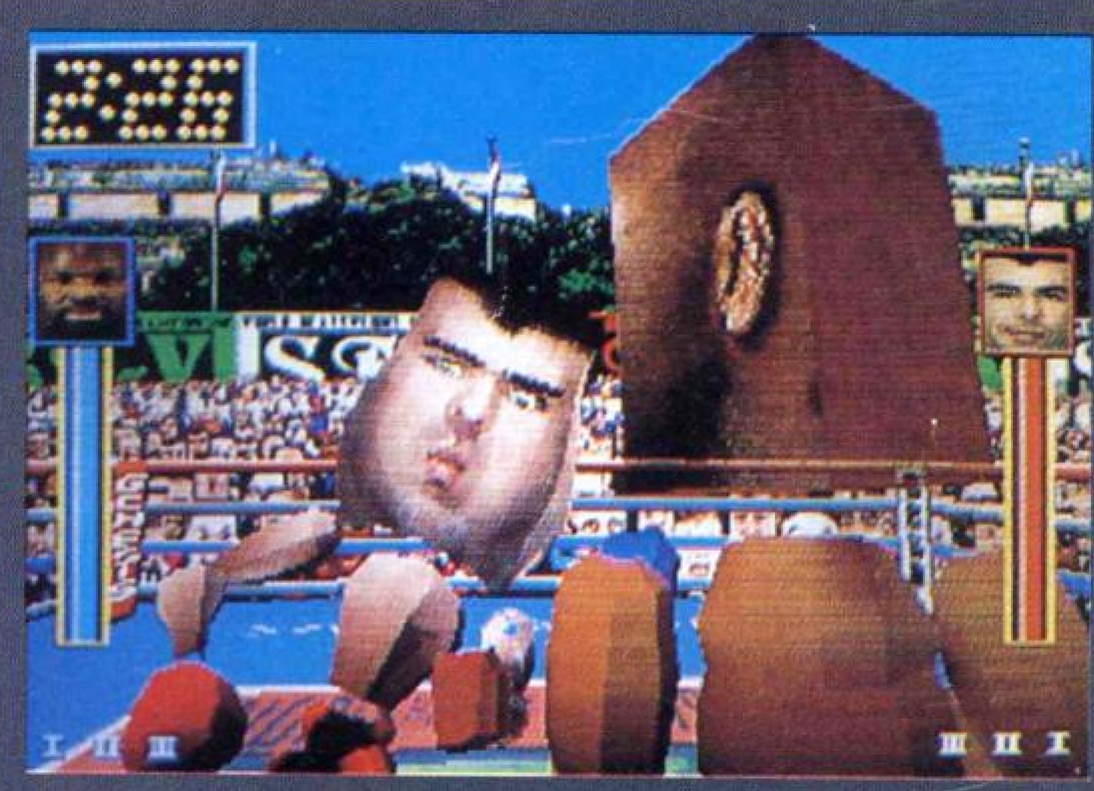


滑稽头拳击手

机种 ARC	厂商 SEGA	类型 SPG

不知各位是否还记得小的时候曾玩过的一种叫做“滑稽头”的拼图，通过拼接不同样子的眼、鼻、口来组成各种有趣的脸。现在，SEGA 在街机上推出了一款用 POLYGON 制作的拳击节目，看看画面上那方方正正的头，是不是觉得很滑稽呀！

游戏中的选手采用了真人的面部，当遇到不同的情况时，其面部表情十分滑稽可笑。游戏规则当然与真正的拳击赛无异，并且还可以通过指令的输入发出各种必杀技。游戏中最令人愉快的是看见出拳击中对手时对方的表情。玩者操纵角色左一拳，右一拳，或者勾一拳，当击中对手后，可以看见对方的脸形歪曲，并且表现出非常滑稽的表情。由于这个游戏是以多边形显示，所以角色有丰富的动作表现正是这个游戏的特色。游戏的现场气氛更是精彩，还聘请了专人还为裁判配音呢！

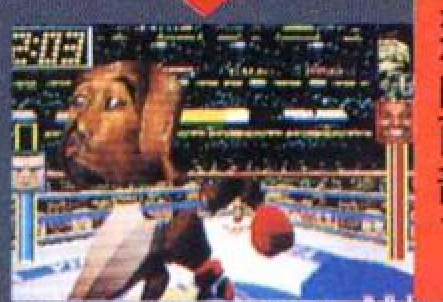


▲每名选手都是这种可笑的样子。

▶“你敢对我挑衅！ 喂啦——！”，“啊！我漂亮的脸呀！”



▲游戏中共有六名选手。



被击打而变形的面部！

▶使用强力的必杀拳，将对手击倒吧！

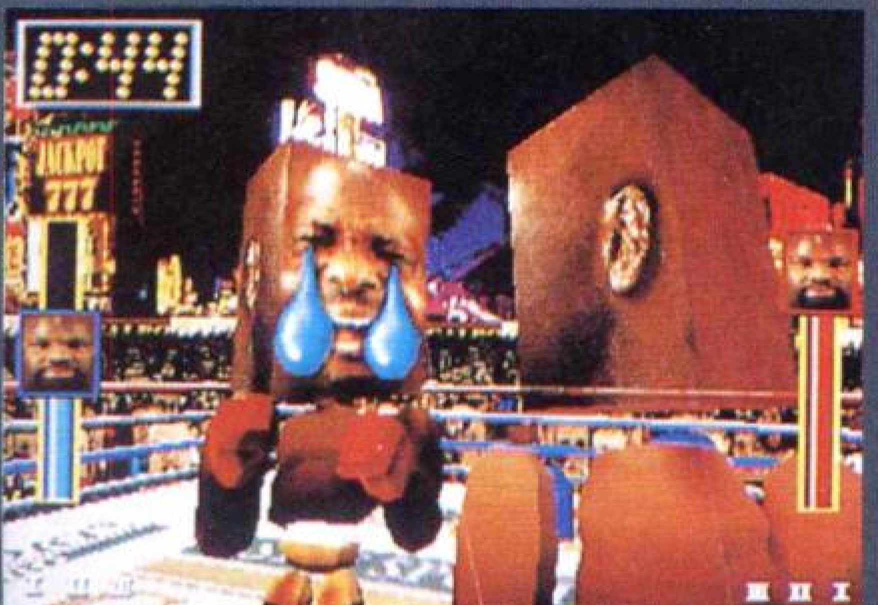
▼当自己的必杀拳击中对手后，会发出会心的微笑！



▼这就是担任裁判配音的 JOHN · ROBINSON，究竟谁胜谁败就由他（脸上刺字的家伙）来决定。



▼即使输了也不至于哭呀！



可笑的三头身人物造型
大爆笑拳击游戏！



空中猎物

ARC	厂商	SEGA
	类型	STG

用 POLYGON 描绘的无垠碧空，战机及战斗!!

共有4种当今世界上现役的优秀战斗机供你选择!

F-14D

▶这是影片《TOP GUN》中的战斗机，特点是拥有控制速度用的可变主翼及高性能的火控系统。

F-15 S/MTD

▼F－15的改良型实验机，前翼比以前缩短了，特征是可在短距离上起降，且机动性很高。

F-16C

▶美军现役的多用途战斗机，具有很高的战斗及机动性能，也是美国『雷鸟』特技飞行队所使

Rafale M

◀法国为21世纪所开发的供空军和海军使用的『阵风』战斗机，它优异的战斗性能会令你满意的。

自从3D飞行游戏开创以来，深受玩家的拥戴。今次充满复杂空间的《空中猎物》在街机厅出现了，感受到它那充满迫力的刺激感了吗?

美国秘密开发的世界最高性能战斗机——白剑(White Sword)被豪强掠夺而走，多国籍兵器制造企业因泄露最高机密而被处分！各地危机四伏，选择好中意的战斗机去完成消灭罪恶组织的使命吧！

搏击长空，纵横无尽!!

▲这是SEGA公司最新街机3D射击作品，使用MODEL2基板开发。游戏背景的卷动非常顺滑，SEGA对此类节目算是得心应手吧!

▼天空中导弹机炮在交叉射击，划出一道道闪光，空战中充满了紧张刺激。



▲自机的武器有导弹和机炮两种，弹量会有限制。碰到敌人就要毫不犹豫地开火，直到将其击落!

▲登场的BOSS角色比主角的战机大几十倍呢!这是游戏史上最大的吧!

ELEVATOR ACTION RETURNS

机种 ARC
厂商 TAITO
类型 ACT

电梯大战之风云再起



资深的玩家当然会记得 FC 时代的名作《电梯大战》了，这次 TAITO 公司再次出击，令你于电梯之中再战江湖！

主人公已被追加为 3 人，依然肩负重大使命，进入危险的建筑物中，与藏有核武器的恐怖分子进行迷宫般战斗。从红色的门中仍可取到隐藏的证据，绿色的门中可得到许多新型武器及回复体力的秘密道具。另外还可双人同时游戏，与好友一起痛快的杀敌吧！

还记得前作中一碰到敌人就死了的设定吗？现在主人公的生命值会以"血格"表示，这样你大可不必顾忌敌人的武器，疯狂进攻(可要注意"血格")，好好锻炼轻功及体力，迎接新的挑战吧！

名作大回归！蝙蝠侠可以 Return，我也可以！







▲帅哥、美女、酷男的标准 FIGHT 组合，根据各人的火力 (WEAPON POWER)、火力限度(GUN)、速度(SPEED)、副武器 (SUB WEAPON)来选择你的心爱吧！

▲娇美冷艳的女主角

▼类似工场般的建筑物中，手执各种性能不同的武器歼敌吧！

究极灌篮'95

ARC	厂商 DATA EAST
	类型 SPG



◀这位老兄似乎安装了火箭发射器，可别玩大发了冲上天去(嘻嘻……)。

▼街头的篮球火拼 (他在空中划"太空步"吗?)。

爱好体育的朋友一定很熟悉 NBA 那些超级灌篮高手吧，你一定是如痴如醉地陷入其中吧！

95 年底日本的 AM SHOW 上展示出台的《究极灌篮'95》以其华丽的灌篮必杀技和双人对战的激烈气氛轰动一时！一共有 12 国的球队参赛，去角逐出 95 年的篮坛霸主！游戏比前作增加了"超级灌篮"和"超级防守"两个气槽，到时你能利用这两项特技一统街头篮坛吗?



◀十二国的选手均有各自的特长，你可要好好发挥哟！

游戏人物扮演SHOW



◀两个春丽和一个嘉米都的扮相再像也……很可爱吧？可惜原来人物的国籍可不是日本，她们



▲三岛平八、保罗与豹王正在一起玩什么呢？旁边的解说是……NAMCO的开发者?NO!

格斗游戏中的人物历来是玩家心目中的英雄，今次各路豪杰纷纷登场，来个COSTUME PLAY(服装扮演）让玩家来到真实的游戏世界！

《街头霸王》作为格斗界公认的老大，其人物的人气度自然也是很高，尤其是其中的两名女性角色。



▲唉，舜到了现代还是那样嗜酒如命。

乱舞新聞

▼美版嘉米，扮相比日版的酷吧！



▶陈佩要去进行现代厨房革命啦，一起去吧！

▼作为红狮子骑士团的长官，他真是将原作中的气氛完全表现了出来。











▲游戏中的女性角色一直是玩家喜爱的热点。



▶数一数究竟有几个娜可露露呢？哪个才是真正的呢？



▶SNK公司的「LIVETOUR Ⅲ」活动中你认出几个熟悉人物呢？坂崎由莉、柳生十兵卫、二阶堂红丸……酷吗？

BANPRESTO 三大力作登场

机种 ARC	厂商 BANPRESTO	类型（A）STG（B）（C）ACT

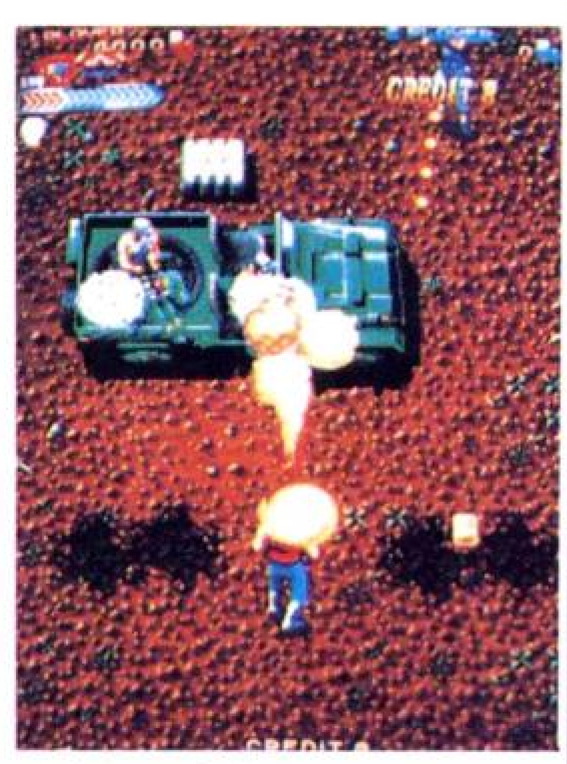


铳弹岚 GUNDHARA

未来的某一天，街上的孩子们全都消失了。经过秘密搜查官的侦察，原来这是罪恶组织要发动第3次世界大战的预兆，2名铁血战士被政府挑选出，去迎战邪恶劲敌，拯救世界！

纵向卷轴的画面，华丽多彩的背景以及强力的5种武器装备、眩目的射击场面组成了《铳弹岚》的基本"阵容"。

再度为了世界的和平与好友一起征战南北吧！(南征北战？)



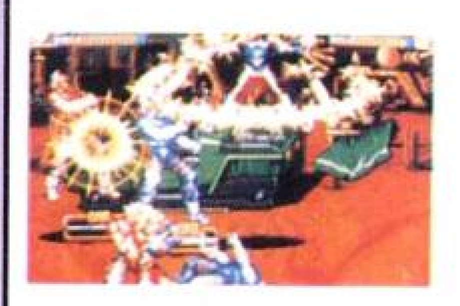
▲看画面很象《赤色要塞》抑或是《魂斗罗2》吧?!





▲BOSS 们，你们去死吧！

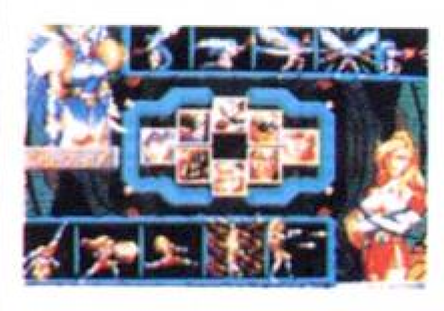
守护将军 GUARDIANS



▲充满炸裂感的必杀技，有些《街霸 ZERO》的风格。

未来世界管理中枢的操作者叛变了，世界即将陷入战乱，世界和平防卫军司令官J·D集结8位精锐战士向黑暗势力挑战！

游戏是横版动作过关类型，但结合了对战格斗游戏要素，华丽的连续技会让你想起什么？Ye——《电精》！人类最后的守护神就是这8位正义使者——军人、忍者，天使。机械战士等等以超人的战斗向自己的极限挑战，担当起维护和平的使命。



▲选人画面不同于其他动作游戏，令人耳目一新。

▶象是满天星雨的5连击华丽连续技。



隐忍(ONI)

超任上的RPG人气大作《鬼神降临传ONI》中的人物如今也活跃在动作的舞台上了。

天地丸、海王丸，雪姬三位的隐忍（ONI）们集体出动，去踏上灭杀异形的鬼怪之冒险之路。游戏中异形可以变身，必杀技也随之改变，会很华丽的哟！游戏一共有5大关，并会有一场额外的最终首脑之役。来吧，去感受许久未有的火爆动作感觉吧！



◀刀光剑影让你看得目瞪口呆了吧。



▶去世界各地开始新的冒险吧！



▲帅气的男主角天地丸、酷呆了的将军海王丸及美丽纯洁的雪姬。



鬼神童子 ZENKI FX

机种 PC-FX	厂商 HUDSON	类型 ACT	媒体 CD-ROM

杂志办到目前几乎没有介绍过什么"FX"的游戏，Now Please Notice！

人气大作《鬼神童子ZENKI》在超任上陆续推出3作后如今又在FX上登场了！选择"役小明"与"鬼神前鬼"再次为了阻止邪恶势力的蔓延而战斗！



▲小明的类似春丽之"天升腿"。



▲朋友们熟悉的"前鬼降临"再次降临。



▼ 选择谁呢？好苦恼呀！



▶双人能否配合使出强力连续技吗？



▲前鬼的"烈斩3连冲"（蹴技）



▶"喂，前鬼你去哪呀？""我也不知道……（嘻嘻）"

解开千年的符咒　决战宿命的敌人

ロードス島戦記 ~Record of Lodoss War~

罗德岛战记

机种 SFC	厂商 角川书店	类型 RPG
容量 20M	发售日 95 年 12 月 22 日	

MD－CD 上的标牌 RPG 名作《罗德岛战记》终于在超任上登陆了！

美丽和平的罗德岛面临着巨大的危机，魔神战争爆发了，六位英雄在各路神魔的协助下为将恶魔的诅咒击破、将禁咒的罗德岛的封印揭开、将战争打上终止符而战斗！游戏中主人公会随着章节的进展而改变。

▲年轻的主人公——本，正义的战士。

▼从禁断的森林来到人间的精灵战士——泰多莉。

▲出身于贤者学院的冒险魔法师——史林。

▼为将来成为王国的统治者而磨炼自己意志的少年神官——埃特。

▲历经数场战乱的酒圣、工匠——吉姆。

▼曾经沦为盗贼，拥有丰富人生经验的伍德·恰克。

◀战斗场面依然是大家熟悉的3D45°斜视角度。

◀只能眼睁睁地看着被敌人掠夺船只吗？不，去战斗！

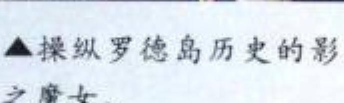
◀怪物军团VS正义军团

▶受圣女爱莉斯保护的神圣天国圣骑士





▲操纵罗德岛历史的影之魔女。





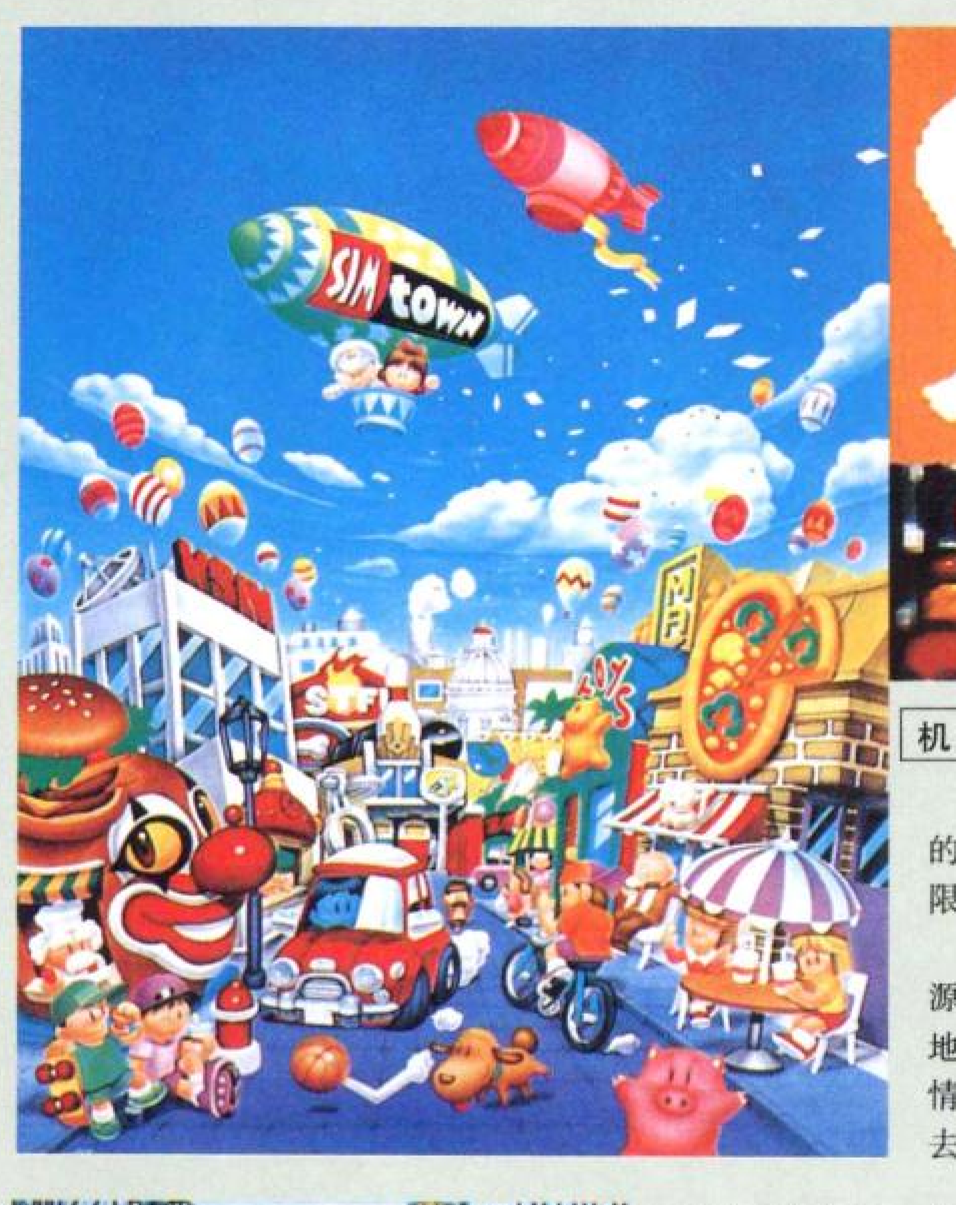
▶赤发佣兵，蛮族战士，暗黑皇帝





▼全员攻击强烈魔法——裁决之雷电。







机种 SFC	厂商 IMAGINEER	类型 SLG	容量 16M

PC 游戏发烧友们熟悉的《模拟城市 2000》想必也是超任玩家的期待吧!《2000》中主要是建造、培养好都市,今次《模拟城市——限定版》中的任务是在街道中进行的哟!

一定要注意生态平衡,充分利用森林、水源、空气及各种天然资源去营造出一个美丽的街巷及优雅环境!游戏设定中可以选择自由地设计街道的"独创模式"和已有街道大体形状、去继续开发的"剧情模式"以及无限制描绘街巷的"涂料模式"。选择好你喜爱的模式去建造自己的家园吧!



◀对于前作《2000》,大概大家都还有印象吧,未来的建筑让你很兴奋吧!

前作你可是市长哟!



这次变成街道长官了吗?

▶纯朴的建筑会让你感到一种亲切感,而不是前卫的未来感觉。



▲丰富的选项会让你目不暇接,不要嫌麻烦,为自己的街道繁荣而努力吧!

建筑物一览

快餐食屋



樱花之家



动物园



消防厅



广播电视局





游戏厅







警察署

▼可爱的小姐会告诉你什么呢?玩了游戏你就会知道了。





超级炸弹人 4

机种 SFC	厂商 HUDSON	类型 ACT	容量 16M

与好友一起进入炸弹的世界

BOOM TOGETHER!

从红白机时代直至超任风靡之时，“炸弹人”历来是玩家们的“小宠物”，你是不是“炸弹发烧友”呢？

前作中主角的宠物——袋鼠本作中已不再出来，那么主角会骑什么？猜猜——是恐龙呀！还会有“辅助隐藏角色”登场，你可要好好找哟！另外游戏中还将1代中颇受好评的“拳头爆弹宝物”复活了（即陷害对手）！

一起炸吧，BOM，BOM，BOM……



▲可爱的主角骑着绿色的恐龙在美丽的草原上排雷布弹！四处鸟语花香真不忍心破坏这片和平的土地，哎，没办法！

炸弹暗杀部队之四天王（张刘黎郭？）





▲这就是可以帮助主角的“辅助隐藏角色”，通过敌人的爆弹区去寻找吧 大无畏的炸弹勇士要出发啦！谁与我同行呢？



▶我如何才可飞到中间的牢房营救我的战友呢？



◀噢，噢，过关了，知道密码了，厉害吧！那可爱的白胡子爷爷可是传说中的……





机种 SFC	厂商 SQUARE	类型 RPG	容量 32M

四圣兽之术法



▲司管野兽、大地的，金属性圣兽白虎术——超重力魔法。



▲司管空气及火炎、火属性圣兽的朱雀术——自动复活魔法。



▲司管风与雨、水属性圣兽的玄武术——封魔咒魔法。



▲司管树木及风、木属性圣兽的苍龙术——龙神降临魔法。

去年年末登场的RPG巨作，虽势头来得不如《DQ Ⅵ》猛烈，但自11月11日发行直到12月中旬一直稳坐日本排行榜第一把交椅，到现在仍在榜中徘徊，相信许多玩家都已爆机了吧！

叛臣联合魔界四贵族侵入和平的世界，企图征服天下，主角连同《浪漫传说2》中的7位英雄，为讨伐恶敌、光复王国进行一场冒险浪漫传说……

游戏中共有2种6大系统的术法，8种武器及65种攻击技，画面可谓美仑美奂，另外游戏中的援军更是形象各异，从吸血伯爵、妖精族到象族、游侠，大概的共有伙伴20人之多。

怎么样？快去打开超任，一起浪漫吧！ROMANCE……

究极剑技之必杀黄龙剑，帅吧！



◀主角VS魔界贵族



英雄美女——浪漫的天作之合。



恐怖的古堡，我要进去杀敌。



DEMO画面中主角骑马飞奔。



“合成术”的威力显而易见。

开启未知世界之门，为消灭魔族而战！

机种 SFC | 厂商 CAPCOM | 类型 ACT | 容量 16M

ROCKMAN X3

阻路者立斩无赦！

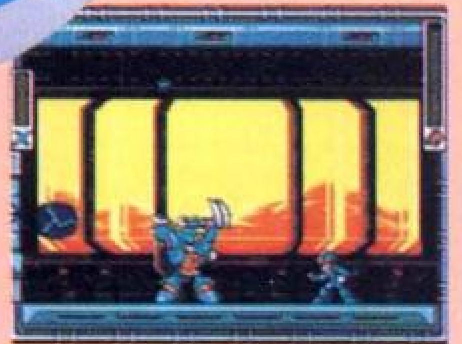
从红白机时代就风靡一时的洛克人又在超任上与大家见面了。此次他更强化了四种形态的变形，以全新姿态登场了！

活跃于海陆空的洛克人经过装备，最后全面强化，头、胸、腕、脚四大部分的潜在能力全部觉醒，继续向 8 位强敌挑战，夺回 8 种究极武器，击碎野心博士多普拉的美梦！



▲每过一关均会得到性能不同的强力武器。


▲前作中的首脑再度复活，再次挑战极限吧！


▲在空母中利用重力弹与敌对决。


▲攻击敌方时可发射强力的波动炮等秘奥义(难道是波动拳?!)。





机种	SFC
厂商	KOEI
类型	SLG
容量	24M


▶桃园结义，义薄云天！

▼战斗中可"说得"敌方将领，看女性武将已倒戈我方了！哇，有女将在手，天下是否能垂手可得呢？



超任的"三国"玩家们再也不会羡慕了电脑玩家玩 PC 机上的《英杰传》了，年初它已在超任上登场，并与 PC 版基本保持一致，在 SLG 中容入 RPG 成份。

玩友扮演刘皇叔，携云长、翼德、子龙等一袭猛将及百万大军一起征战南北，为匡扶汉室王朝而奋战吧！



▲特定武将一骑对战：张飞 VS 纪灵。



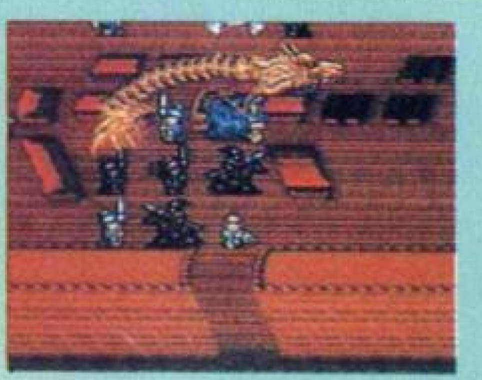
力拔山兮气盖世！
在猛将如云的"三国"时代最豪爽的酒中豪客猛将军赤胆忠心！



赤胆忠心
历来是忠节象征的关帝，一把青龙偃月刀威震大江南北。



真龙天子?!
转战各地，刘邦后世的蜀国皇帝。


▲这是攻击系的"策略"使用时的画面。好象是"火系"魔法。


◀装备特殊武器后将领的数值会大大提高。

幕末降临传



机种 SFC	厂商 BANPRESTO	类型 RPG	容量 32M

以“ONI”系列续篇登场的日本古代神话 RPG 在今年 2 月终于面世了。

故事发生在坂本龙马活跃的江户时代末期，传说有掌握着束缚力量与光辉的灵穴。主人公大和丸为探寻江户地区灵穴枯干秘密和灭妖专门组织“影之新撰组”一起与侵入灵穴的妖怪战斗，为解开封印，而进行一场惊天地、泣鬼神的冒险！

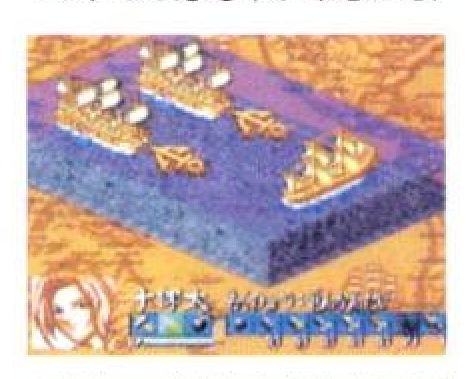
游戏中画面华丽眩目，不愧为 32M 的大容量！更会呼出神灵助战、水中战争、舰队战及著名的“转身”等多种系统。不过游戏界面、指令极为清楚，让你会很轻松地玩下去！


召唤神降之奇稻田姬!!



▲天神助阵，什么妖魔鬼怪全滚吧！可这究竟是哪方的魔法呢？

▲这就是“转身”系统，前作《鬼神降临传 ONI》中就是很受欢迎的哟。



▲新加入的“舰队战”利用舰炮射击来决定胜负。



▼颇受好评的圆形战斗画面如今仍健在。

▲水中战役中，Q 版的首脑会让你忍俊不住！

▼“影之新撰组”的剑士壬生十郎太的“转身”——拥有强大破坏力的龙之化身苍牙天子。



▲乘船时美丽的移动画面，右上是确认方向的地图。



▼术法之一——冷冰波让敌人好好清醒一下吧！头脑混沌的敌人需要开导了！





▲在海上时一般的战斗画面是这样的。

天地作证，鬼神助战！

所谓「转身」即是将心中的杂念排除，解放出内心的妖魔（正义）之力，释放出 ONI（鬼）的强大威力，攻击力和防御力大大UP!来，一起转身……

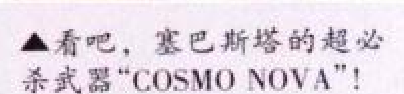
机种 SFC | 厂商 BANPRESTO | 类型 SLG | 容量 24M



魔装机神

超级机器人大战外传





▲看吧，塞巴斯塔的超必杀武器“COSMO NOVA”!



◀地图画面变成漂亮的写实派，不过基本指令和菜单相同。“热血”、“闪避”等精神操作也保留下来，可以放心使用。

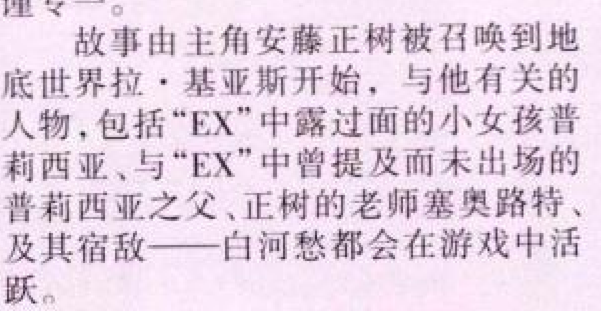
与著名的“机械人大战”系列采用相同系统，而战斗画面时机器人不再是SD造，变回正常外型的力作，“魔装机神”终于在SFC推出了。

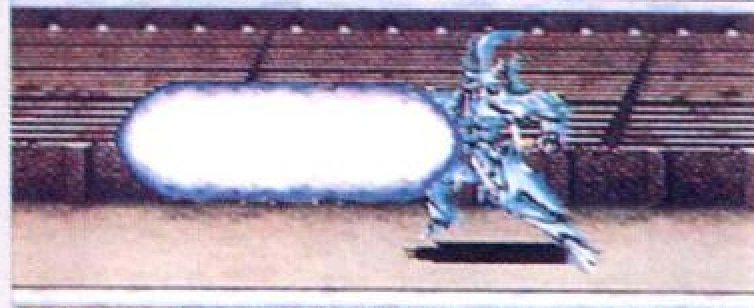
游戏完全使用了为“大战”系列独创的魔装机系角色和机器人，其余的如圣战士AB系，机动战士MS系、重战机HM系均未登场，使得情节更严谨专一。

故事由主角安藤正树被召唤到地底世界拉·基亚斯开始，与他有关的人物，包括“EX”中露过面的小女孩普莉西亚、与“EX”中曾提及而未出场的普莉西亚之父、正树的老师塞奥路特、及其宿敌——白河愁都会在游戏中活跃。



▶琉妮在『大战』中，是先由安藤正树，再由黄炎龙指引，而了解拉·基亚斯的，本作中又如何呢？





▲角色的脸谱表情在战斗中发动攻击及挨打时、或平常交谈时会有各种变化。



▶贵家伶作为『大地神扎姆吉特』的第二任机师，是在『EX』中初次登场的，这意味着本作将重现『EX』的部分情节吗？一同为战争的胜利突击吧！



▶反面主角白河愁与他那强得离谱的『破坏神』，黑洞炮和缩退炮的恐怖威力仍在吗？

VIRTUA FIGHTER CG 欣赏

在这几页中将与读者朋友们分享几组《VR 战士》的 CG 图片，其中有些出自《VR 战士 CG 集》，也有些是平常难得一见的珍贵实战镜头，这些镜头有着十分意外的喜剧效果。

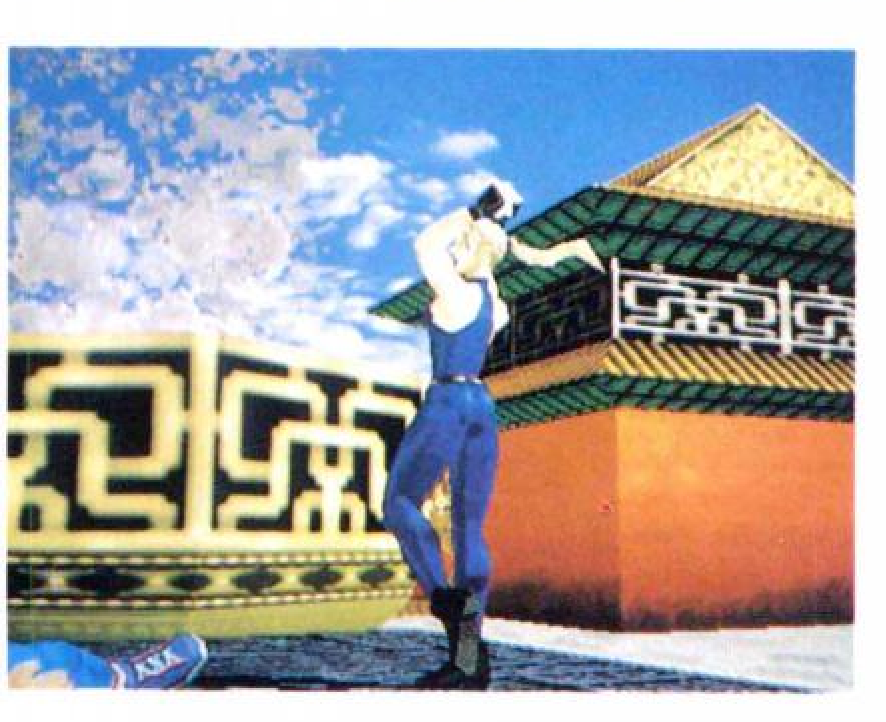
上图：出自结城晶 CG 集的一张图片，可以看到角色处理得极为漂亮，多边形轮廓完全看不到，《VR 战士 3》会达到这种效果吗？

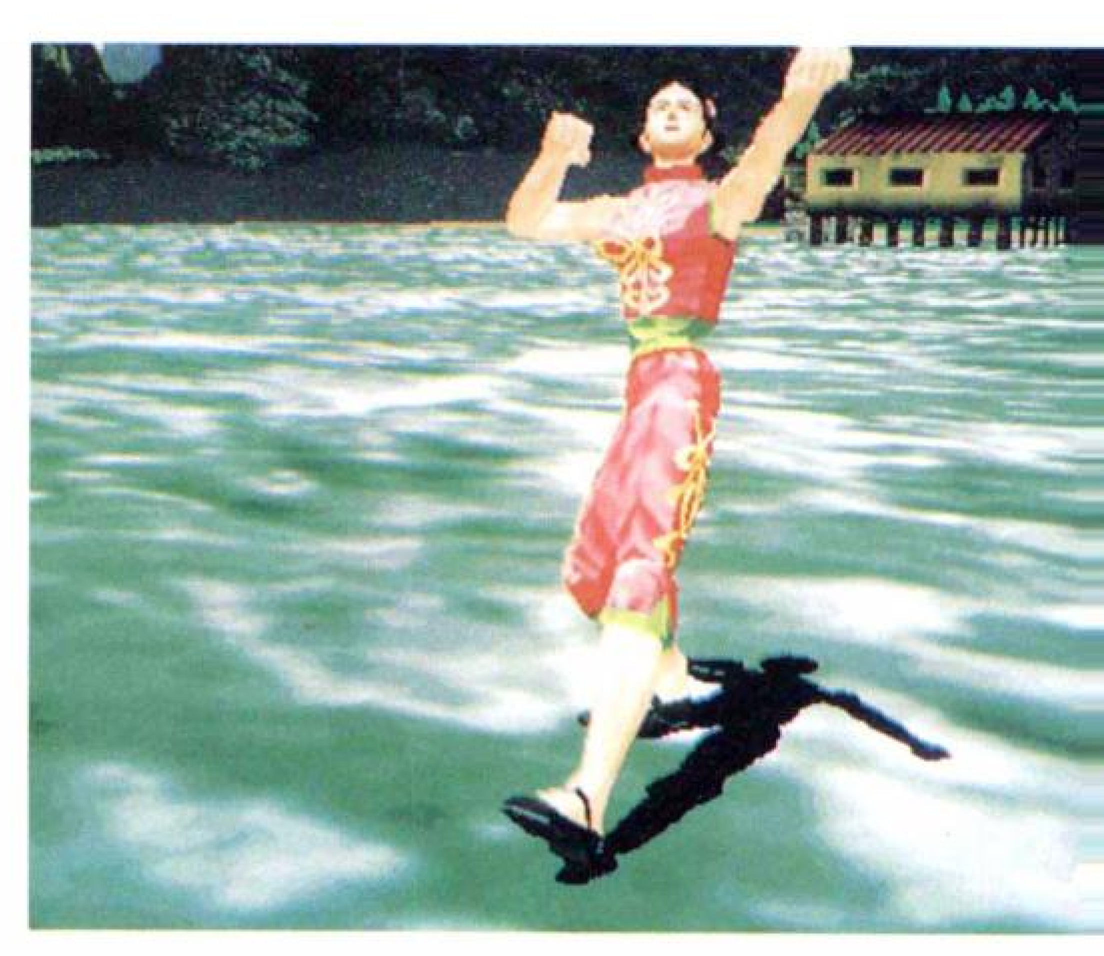
左图：莎拉在中国的万里长城上怒目而视于对手，姿态有些《街霸》中隆的感觉，背景的神像是谁呢？

左下图：碧空之下，紫禁城中莎拉为战胜对方发出了爽朗的笑声："哦，嘀嘀嘀……"，倒下的对手是谁呢？猜猜看！

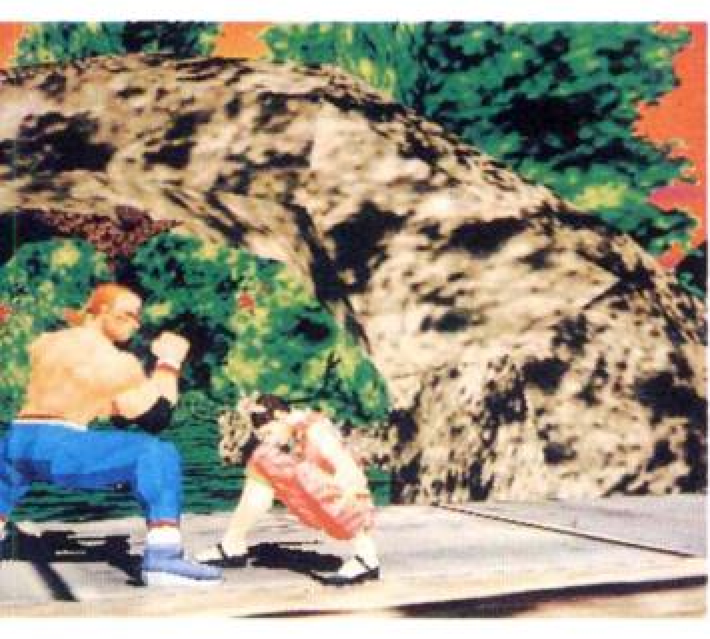
下图：陈佩悠闲地在乡间做着广播体操，山清水秀，是否有人能与她一起修炼这不知是第几套的广播体操？













上图：宣传海报（JACKY/SARAH）兄妹二人在町中发现了自己的海报，SARAH动得跪坐在地上，而JACKY高兴得跳了起来。

左图：观光纪念　洞窟（WOLF/佩）

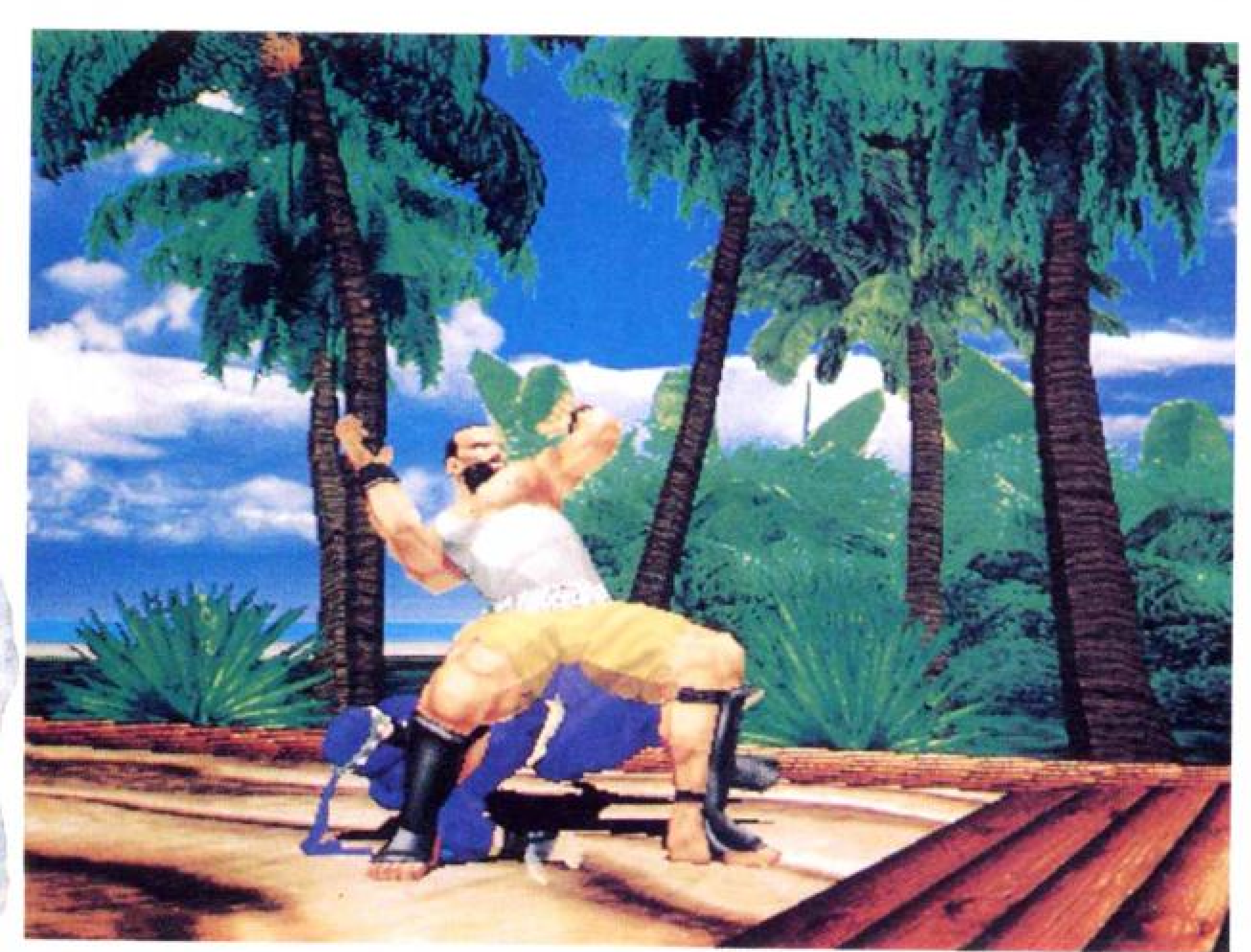
左下图：观光纪念　石碑（WOLF/佩）

下图：恐怖！青蛙人类！（JEFFRY、结城晶）令人类难以置信的跳跃力，就算练得武练再强也无法与之相比，面对从桥上飞降的青蛙人，尽早逃掉为妙。

上:“耐力之战”(WOLF、影丸) 不甘示弱的影丸和WOLF,做起长达3小时的头腕三点倒立比赛,谁会胜利呢?

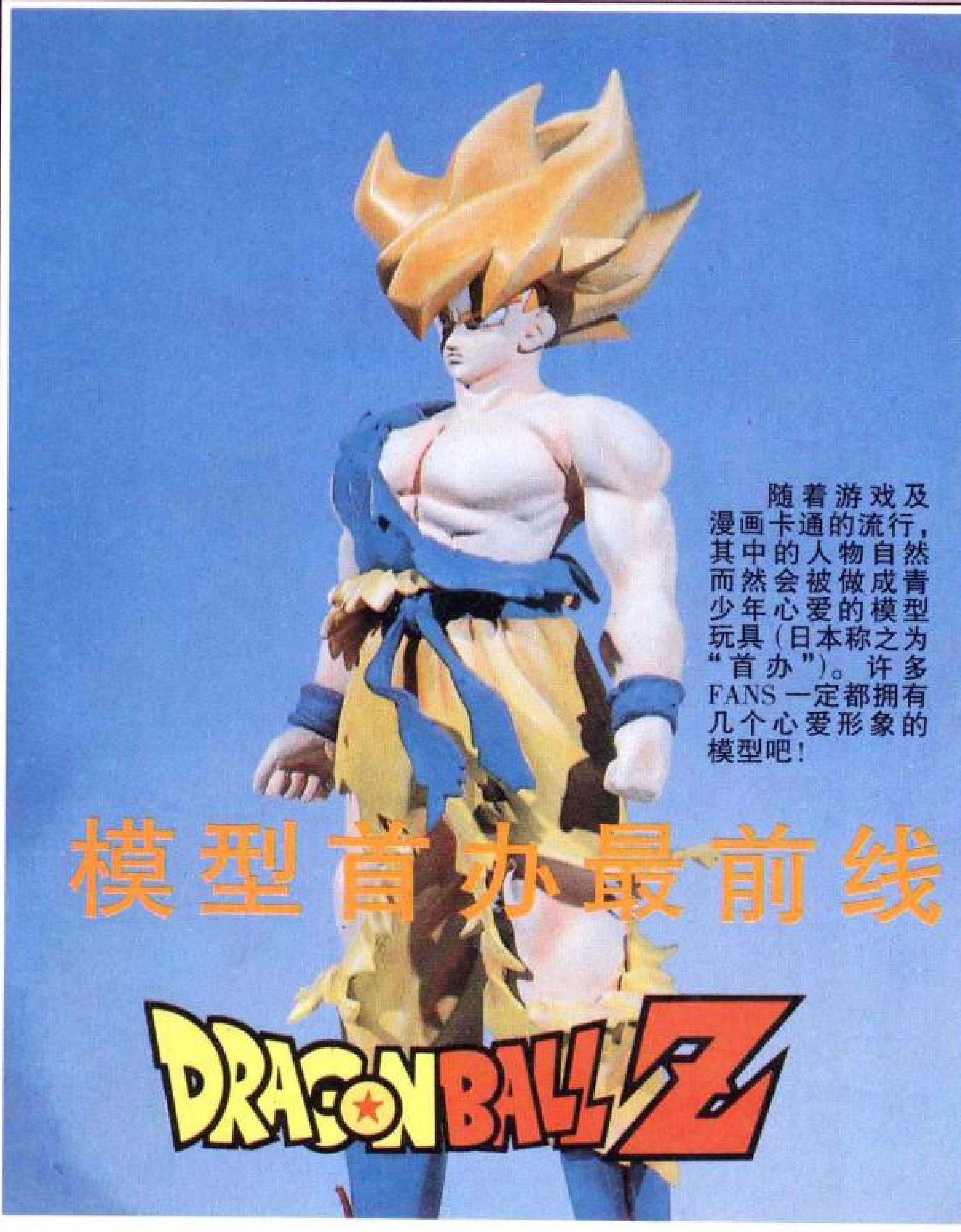
左下:“背摔失败”(JEFFRY、影丸) 影丸纵然身手灵活,又怎能承担JEFFRY的体重呢?

右下:陈佩在自己住处的画面,光线的效果十分突出,真希望《VR战士》今后续作的剧情或结局画面中能见到此类景象。但愿吧!





模型首办最前线



随着游戏及漫画卡通的流行，其中的人物自然而然会被做成青少年心爱的模型玩具（日本称之为“首办”）。许多FANS一定都拥有几个心爱形象的模型吧！



▲《街霸》之四大天王Q版模型煞是可爱，完全摆脱了游戏中邪恶的形象。

▲《恶魔战士》的模型也登场了吗?人物造型都很帅吧!

▼嘿嘿，看我天才球员樱木花道的球艺吧!来，SLAM DUNK!



▼这是什么?原来是《街霸》中西班牙的面具，买一个戴上飞来飞去吧!



▶可爱的春丽，立体化的胜利姿态活灵活现，你会想起她的那句『???』吗?（不知该怎么念?）

▼《铁拳》的人形模型，很新的哟!





▲一看便知是《饿狼传说》中的最人气角色女忍者不知火舞，永远的“日本一”!

各路英雄小型化 让你爱不释手

▲《斗神传》中的人物们变成了圆圆胖胖的了，有些《大头斗神传》的感觉。

▼游戏迷熟悉的消灭邪恶的魔物猎人妖子可也是玩家的收藏呀！

▼机器人自然是模型FANS不可不收藏的，这就是『五星传说』中的白银之电气骑士水龙舒伯特。当然有许许多多各种机器人的首办，例如『高达』等等，快买一个保留吧！

◀来自未来的少年——特兰克斯，模型不论从造型，色泽上都是很出色的。



上色完成



▲超级马里奥与恐龙耀奇们

模型作为一种方兴未艾的新事物，逐步在被人们接受，不仅是游戏人物的，许多航模舰模历来是青少年甚至中年人酷爱的产品，从中你会学到许多课堂上学不到的东西，对开发智力无非是有益的，在模型的世界中飞翔吧，Let's Go!!

特兰克斯首办简易生成

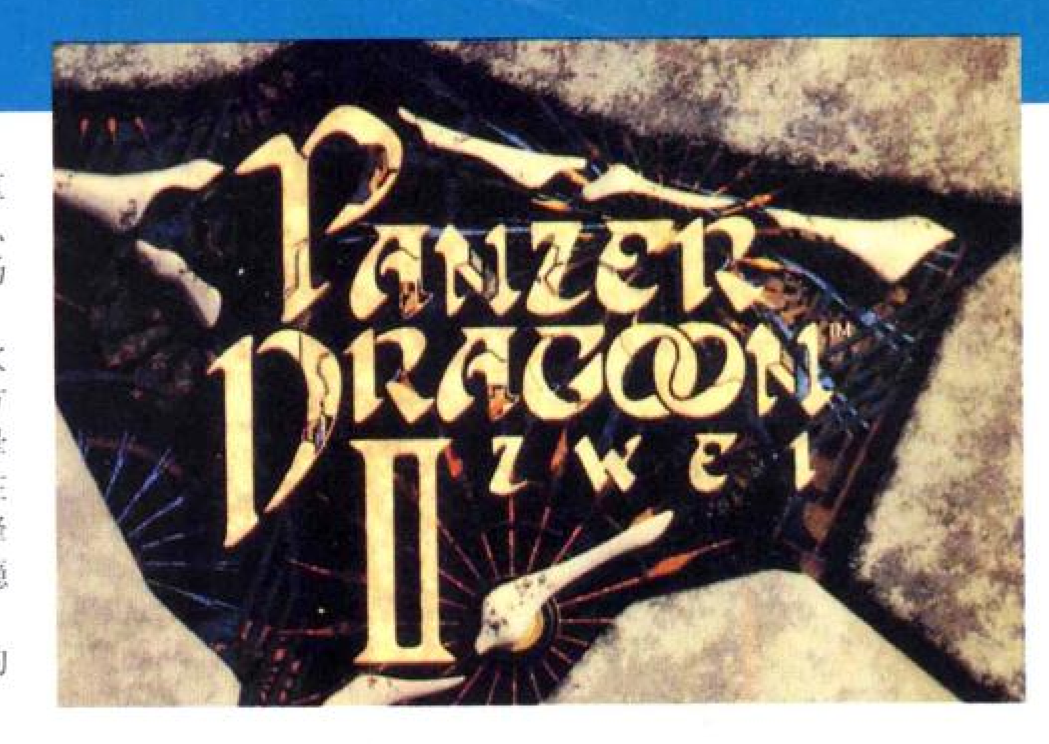
▼原始形象　　▼成品







《STREET FIGHTER Ⅱ TURBO》的角色，其美工设定的风格与该作品自身一样给人极有硬度的感觉。本页是一组很著名的角色宣传画，用突出局部的手法加强各战士使用必杀技时的力度感。作者是 CAPCOM 著名女性原画家西村キヌ（读作 KINU），我们所见的多数《SF Ⅱ》插画均出自其笔下。此外她还担当过 ACT《恐龙新世纪》、《龙王》、STG《VARTH》的美工原案及监督。并且，机械人格斗对战系列作品《POWER GEAR》与《CYBER BOTS》中的机师角色也是由她设计的。



土星上著名的3D射击节目《飞龙》此次再度卷土重来，推出续作。360°的移动画面、美丽的背景、震撼的音乐、天空对战时的刺激快感等诸多因素构成了游戏热销的场面！

住在行星上的主人公骑着他那只已成长的爱龙再次向入侵的帝国军战舰挑战！游戏中视点可选择上方、后方等角度，总之告诉你可以360°的观看，不要贪图新鲜而晕眩了哟！此次还加入了着陆攻击的场面，到时可不要摔在地上呀，否则在飞龙幼年时就无法与帝国地面部队交锋了！当然游戏还加入了比1代多几倍的动画画面，过瘾吧！还有前作中你的宿敌还会复活与你再次展开争战。

怎么样，一起在美丽的行星上驭龙冒险，消灭邪恶的帝国兵团吧！



◀一位少年和他的龙"战士"一起成长和冒险的传说，现在开始了……

▼追击帝国地上部队，面对其究极移动多关节炮台也勇往直前。



▲在地下的迷宫高速飞行，会有类似《DAYTONA USA》的感觉吗？



▲哦，放焰火了！锁定目标让敌人一一坠落在这行星上，来吧，恶魔们！

▼决战，空中战舰VS前作BOSS！





"天马行空"图

回旋的360°视角系统，让你不得不佩服次世代的效果，比起一代简直有一种恍如隔世的感觉(太夸张了吧!)



CAPOM 的另一人气大作《恶魔战士》继《街霸 ZERO》后也出现在家用机上了。

古今中外，世界各个角落的吸血鬼系战士集结于此进行一场史无前例的血腥格斗，各具特色的 14 名主角为了各自不同的目的而展开又一次的血雨腥风！类似于《ZERO》的是游戏中也加入了反击技，绚丽的必杀技及痛快的连续技会让你再次竖起大拇指，说："不愧是CAPCOM 呀！"

再次感受 CAPCOM 的炸裂感，一起战斗吧！

▼可以有 8 种颜色供你选择，挑一个赏心悦目的吧



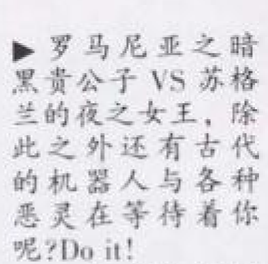


◀这是来自澳大利亚的丧尸萨贝鲁的强力攻击，中国的僵尸丽丽能否禁得住这一击吗？到游戏中去寻找答案吧！

我会象瑜珈一样伸长身体，嘻嘻！



▲空中连续技的输入成功，就会……你能看出是谁的招式击中对方了吗？Ye，吸血鬼！





▶罗马尼亚之暗黑贵公子 VS 苏格兰的夜之女王，除此之外还有古代的机器人与各种恶灵在等待着你呢？Do it!

看"迪米特利"是否有些"VEGA"的影子！

▼丽丽的"放天击"能否将巴西的鱼人杀死呢？现在下定论还为时过早吧！鱼人(河童?)也不是好欺负的呀！



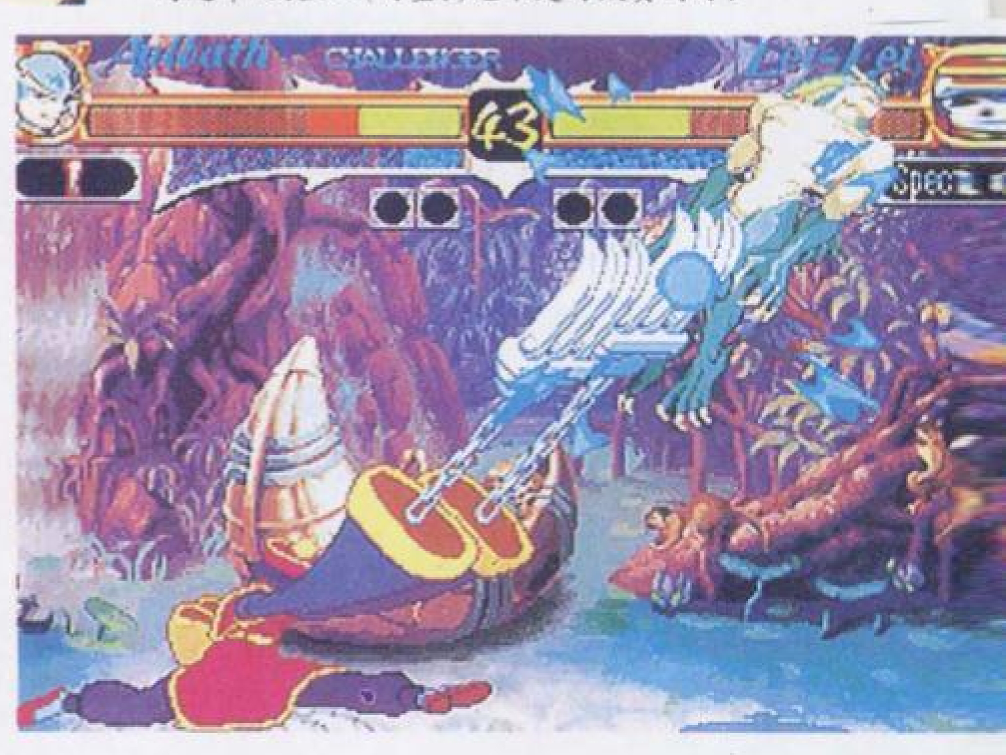












真人快打Ⅱ完全版

机种	SS
厂商	ACCLAIM
类型	ACT
媒体	CD-ROM
发售日	96年3月

MORTAL KOMBAT II

WANTED DEAD OR ALIVE

港台译为“究极神拳”的《真人快打》系列已在各机种上相继推出3作，今次土星利用自机强大的能力再次冲击，会否再次掀起狂潮呢？

每500年举行一次的“杀戮之宴”武术大会再度展开，为了达到自己征服人间的野望而不择手段的魔头山水再度复活，世界又陷入一派阴森恐怖之中！颇受欢迎的终结技、变身技、友谊之礼及还童术们一一再现，来吧，FINISH HIM！

美版格斗人气巨作再现“次世代”！



▲很熟悉的邪恶魔头们吧，酷吧！



▲半数以上是新人(对比1代而言)。



MILEENA

SERVING AS AN ASSASSIN ALONG WITH HER TWIN SISTER KITANA, MILEENA'S DAZZLING APPEARANCE CONCEALS HER HIDEOUS INTENTIONS. AT SHAO KAHN'S REQUEST SHE IS ASKED TO WATCH FOR HER TWIN'S SUSPECTED DISSENSION. SHE MUST PUT A STOP TO IT AT ANY COST.

▲女忍者MILEENA的详细介绍画面。



▲FINSH HIM！(噢，不对是HER！)







▲SCORPION的终结技——“火之玉”。



▲致以“友谊之礼”……咦，是生日蛋糕？



▲昆佬被“还童术”打中后可爱的样子。



▲雷电没有力气反抗“BARAKA”的攻击了。

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

真武闘伝

しんぶとうでん

机种 SS	厂商 BANDAI	类型 ACT	媒体 CD－ROM

终于！终于连土星也推出了《龙珠Z》的游戏了，果真是真真正正的全机种制霸，一个原作已END了的系列竟仍有如此来势，简直可以说是一个神话。但始终《龙珠》的去势已成昨日黄花，可土星会以什么为新卖点呢？

《龙珠Z之真武斗传》共有3种模式可选择：对战和天下第一武道会模式自然是意料中事，新创的撒旦先生模式可是独树一帜呀！那位假武道会冠军撒旦此次为了还1亿元的债到比赛中下注赌博战况，从而得到金钱，其中自然还有许多步骤，待到玩时自会知道了，别让他得逞喔！

◀布欧带着残像的移动攻击是撒旦无法防御的哟！







▲三组人马27人集结一堂，准会打个天昏地暗！

游戏共有27名战士参加，从小悟空到超级赛亚人3段悟空，从沙鲁到超布欧以及变身合体应有尽有，一起进入龙珠的世界进行最强的格斗吧！比起PS的《龙珠Z之最终战役22》来说本款游戏似乎更得玩家的偏爱；究其原因难道是因为"撒旦先生模式"从中"捣鬼"吗？也许吧……真正答案就在游戏中，去寻找吧！



▲撒旦，你再有种终究也难逃超级塞亚人的超龟波气功呀！



▲看撒旦狂妄的样子很是叫人讨厌！在游戏中教训他吧！



▼这就是悟吉塔对悟天克斯，哇，两对父子大火拼呀！



▲白热化的战斗，贝吉塔与沙鲁谁会胜利呢？



▲宿敌?!孙悟空VS布欧。

守护英雄

机种 SS
厂商 TREASURE
类型 A·RPG
媒体 CD—ROM

▶游戏中同屏出现的角色数最多可达40个！

▶对战时最多可以六个人同时进行。

可以用手中的武器及魔法攻击敌人，而在过关的模式中多线剧情则更引人入胜。游戏非常刺激，尤其是连续技的使用更令人兴奋不已，若接上SS的分插的话，最多可以六人同时进行对战，你说刺激不刺激！

曾在MD上做出许多优秀动作节目的TREASURE公司又在SS上推出一款充满火爆格斗场面的A·RPG。玩过MD版的《魔强统一战》的朋友们一定会发现这款游戏的风格与操作性与《魔》非常相似，甚至必杀技的出法也都差不多。

《守护英雄》有两种模式：一种是横版过关，一种是对战。不论哪一种模式中主角都

NOW THINKING！

▼在选择使用魔法时，要注意敌人的攻击。"嗨，别琢磨啦！敌兵已经接近啦！"

◀这种强力的魔法对付BOSS是最有效的。

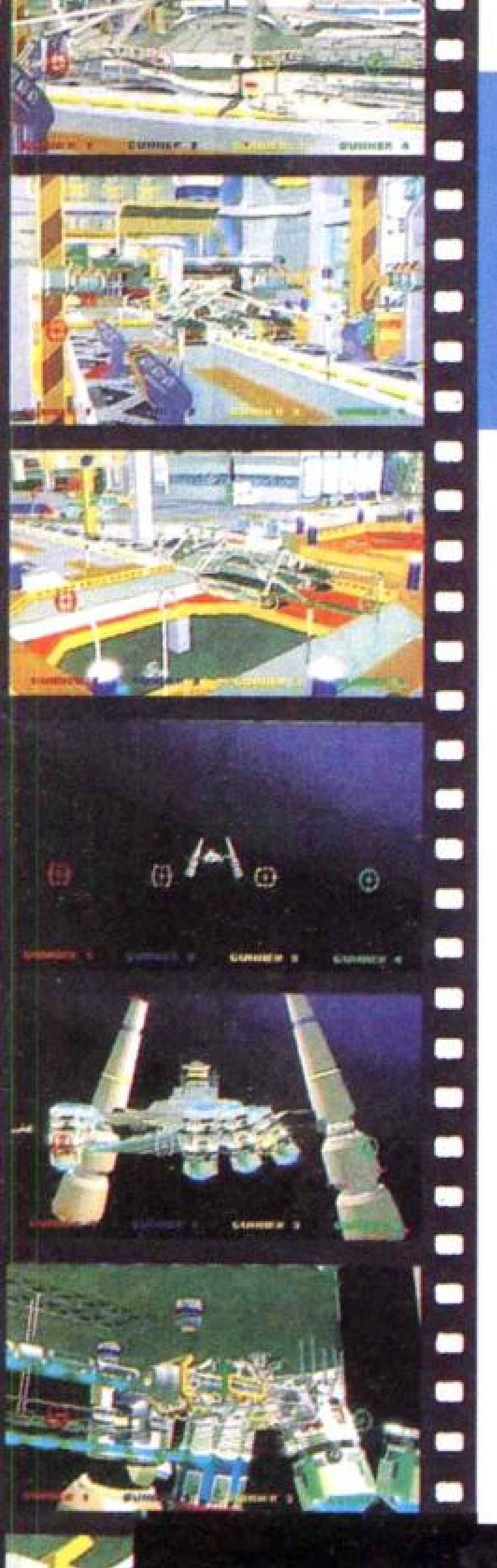
◀魔法比必杀技更强力的是攻击所能使用的魔法也更多更强。而魔法力高的角色，

▲超强力死亡光线





机种 PS
厂商 NAMCO
类型 3D · STG
媒体 CD－ROM



自 FC 版的《小蜜蜂》面世至今"GALAXIAN"系列已出至第三作。不过此次"蜜蜂"们是在次世代参上！

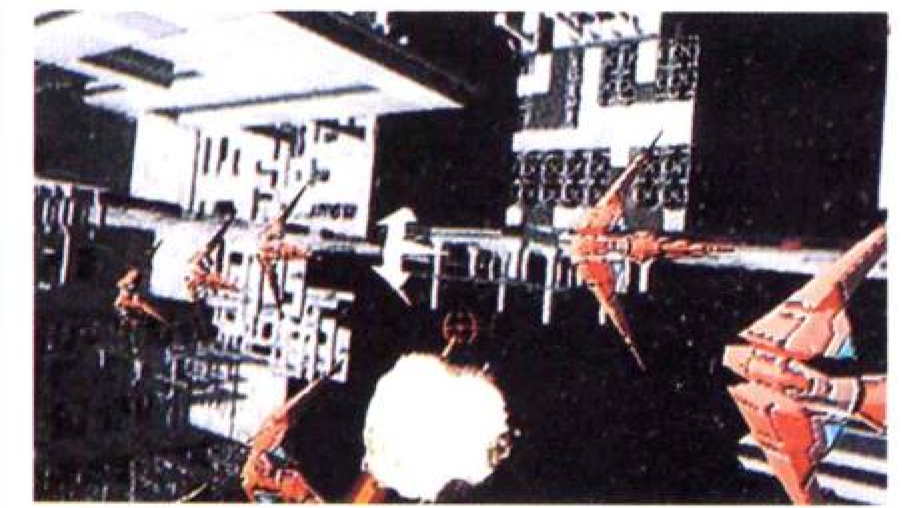
你扮演的仍然是究极兵器生体"GALAXIAN"，为破坏宇宙联邦军的重型战斗机"龙之枪手"出击银河系！街机版可同时 16 人作战，PS 则只可 4 人合战，与好友一起穿梭宇宙空间吧！

新的故事模式中加入许多敌方超强的战机首领，你的使命是讨伐叛军，在行星的近代都市中探查敌军机械集团——即巨大移动要塞的秘密，然后摧毁它！

"蜜蜂"FANS 们再次武装起来，决战，再决战！



▲注意，前方出现巨大陨石，发现敌方基地目标，总攻开始！



◀在两种战场展开激斗，这幅画面是否有些"星球大战"的感觉呢？！



▲我就是人称"小蜜蜂"的战机，我在勤劳的工作着，请不要打扰喔！



▲敌人的能源中心"动力炉"被我发现了，让我来好好练习射击游戏，去死吧！

▶突进敌军基地，直捣黄龙。

▼大战前兆，在敌行星上决战！



再次战斗在敌人的行星上吧！

MOVIE 画面会让你有一种仿佛在看卡通片的感觉，一起观看动画吧！



机种 PS	厂商 NAMCO	类型 ACT
媒体 CD—ROM	发售日 96年3月29日	

组队模式



◀组成心爱的战斗队伍，用自己的铁拳捍卫军团的神威吧—

对战模式



▶下面设定有生命指数，在这里可充分锻炼你的拳头呀（咦，健身房?）

PS的家宝——《铁拳》的续作终于在万众期待下热烈登场！三位新角色的加入更为游戏平添了几分魅力：三岛流喧哗空手的达人——人称铁拳王的三岛平八；风间流古武术的继承人，美丽的女性格斗家风间准；香港的超级警察——典型的中国武者雷武龙。

各种各样的技巧仍然充满力度。新的组队作战模式和VS生命挑战模式更是让你欲罢不能，充分地在《铁拳》的世界里自由战斗！

三岛财阀的长子三岛平八举办的世界规模的武道大会《The king of Iron Fist Tournament》朋友们，一起参加这恐怖的格斗吧！


◀类似于『鬼哭连拳』，但攻击力在其之上的三岛平八之『闪光烈拳』。

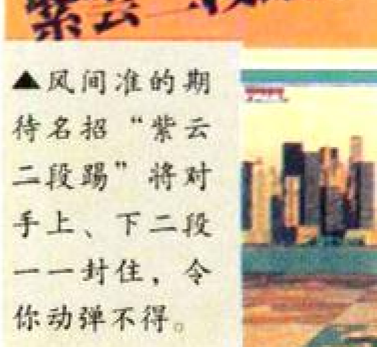


让我们相会在战斗的季节吧，铁拳勇士们！



▲宇宙忍者吉光之“日向炮”让你难以相信这是忍者的威力！“当然啦，我是宇宙忍者吗！”

▼PAUL的著名绝技“叶樱崩拳”，会否天崩地裂!?


▲风间准的期待名招“紫云二段踢”将对手上、下二段一一封住，令你动弹不得。







PS	类型 SLG	媒体 CD－ROM
	厂商 IMAGINEER	

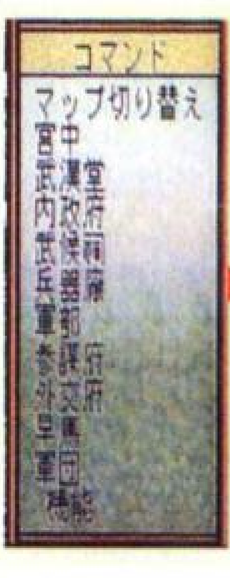
PC版人气历史大作的忠实移植，三国时代的武将再显英雄本色！

游戏采用真实时间制，但对不擅于此的玩家却不必因为时间的速度而焦虑(可调节时间速度)。另外粮草与武装度、攻击力、防御力等也不再用数字表示了，内政的配属决定武将的粮草等等多种数值。随着战斗的进行，武将能力的提高，就可以开发出终极武器。怎么样，厉害吧！任官制度的实行也令各武将的官职得到恰如其分的设置。国家人口的变化也随着战争频繁的进行而增加减少，快快胜利吧，否则…(不需计划生育了，嘻嘻!!)游戏还可对应鼠标进行的哟！

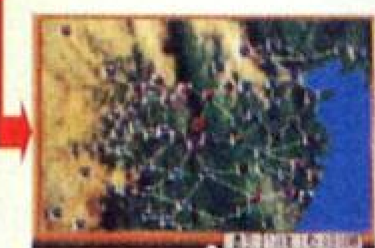
快快集结各地豪杰，组成不败军团向敌国挑战，一统天下吧！

不论是FC、MD、SFC、PC、3DO、SS均不断有"三国"游戏登场，次世代PS突破重围，举旗再战，能否能象"升龙拳"一样所向无敌，开创一个崭新的"三国"系列呢？请……拭目以待！

乱世称雄，唯我独尊







"宫中"的命令是……？

◀选择所谓"宫中"命令，使属下武将的领土及忠诚度均有大幅度的提升，也可将首都位置移动！

◀选择地图的切换，可从城塞都市切换到中国全土的地图，这样可以探查到敌国人口、治安、兵力等秘密情报。

真实时间制战斗展开

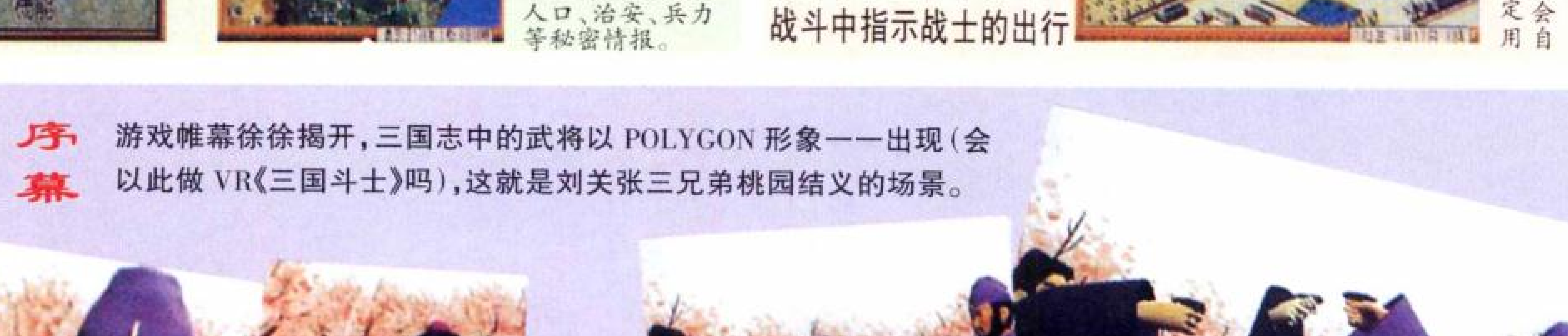


▲攻击敌国时，兵士大举侵入时用的可是"动画"表示的哟！

战斗中指示战士的出行

◀战斗最初你要决定用何种战术，之后电脑会自动帮你控制部队行动。

序幕 游戏帷幕徐徐揭开，三国志中的武将以POLYGON形象一一出现(会以此做VR《三国斗士》吗)，这就是刘关张三兄弟桃园结义的场景。



歃血为盟，结义桃园，
忠肝义胆，匡扶汉室



烈火专业摔角之'96钢铁斗士

机种 PS	厂商 HUMAN	媒体 CD-ROM
类型 ACT	发售日 96年3月	

在海外人气度很高的摔角运动历来是游戏界的常客，此次PS再度利用其强大的机能向人们展视了不同于《铁拳》系列的3D格斗游戏。

摔角界的狂人再度集合，不同的格斗技汇集一堂，尤其是使出绝技时的迫力会让您兴奋不已！怎么样？不想在观众的呐喊声中将狂妄的对手解决，去赢得更高的荣誉吗？





▲10名斗士中谁是您中意之人，用他们的铁拳去战斗吧！



▲可变的视角让您从各种角度观赏这宿命的决斗，厉害吧！

▶跳出场外给予对手致命一击，游戏中的场外乱斗会让您感到另外一种刺激。





绿茵猎手

机种 3DO	厂商 CARROZZERIA JAPAN
类型 SPG	媒体 CD-ROM

由动画片改编而成的《GOLA FIELD HUNTER》在3DO登场。虽然是足球题材的游戏，但侧重剧情的发展，共有20个剧情，每场比赛的输赢都会对剧情产生影响。而游戏的目的就是主人公龙村光周游世界。

由二十个剧情组成的热血足球游戏！

▲游戏中球场的角度会不断改变。

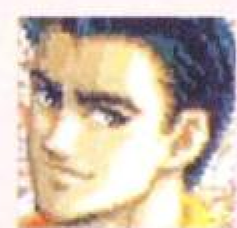


▲游戏中有许多精彩的动画播放。

▼在自由练习的模式中可以8人同时进行练习。



角色介绍



▲主人公龙村光，是一名热血足球野郎。

▼宫本拓也，是主人公的亲友。



▲主人公最大的对手——飞鸟井刚志。

▼这位长得象范志毅的帅哥充当什么角色呢？





▲在高速公路上奔驰，比赛的目的就是赚取更多的时间。

这是3DO又一款赛车游戏，它的特点是能让你体验到驾驶真实赛车互相追逐的乐趣，游戏的操作感觉和行走的感觉与真实驾车的感觉非常相近。游戏也分为Time Attack及Champion Ship两种模式。



◀能适合任何人的赛车，是标准性适

◀赛车，加速优异，适合于初玩者。

▶重视速度的赛车，适合于高手。

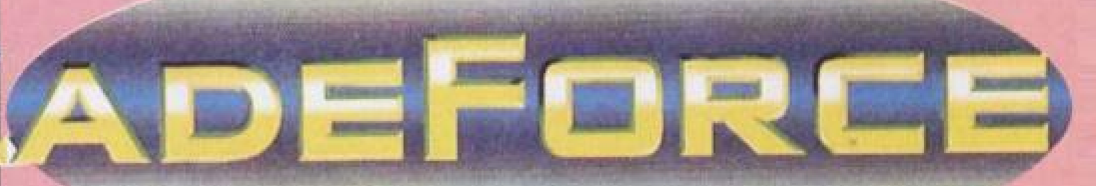
▶操作性很好的赛车，适合于专家级玩家。



驾车也有不同的视角

体验实际驾车感觉的公路赛车游戏！

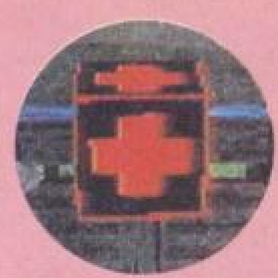
机种 3DO	厂商 3DO	类型 STG	媒体 CD-ROM





又一款 3D 模拟飞行射击游戏在 3DO 上再次出击！为消灭企图垄断世界军备的异形恶组织而战斗吧！

游戏共有 6 大关，各关均有隐藏的秘宝及敌人，利用你高性能的战机去歼敌觅宝吧！游戏难度相对很高，对于 3D 飞行迷们是个很好的挑战！相比 PS、SS 的 3D 飞行射击游戏来说也是个难度超高的 GAME，来发挥你的极限，将空中敌人消灭干净吧！



▶回复体力用的红十字盒子



▲敌人的形象极为恐怖吧！

BINGO！FIRE！！



◀低空飞行攻击敌人可是很危险的呀！

◀小心敌人急速回转的飞弹喔！

▶破坏敌军遮盖网，打开新道路。

▶敌人会发出红色的光芒，根据目标射击吧！



◀特殊武器（闪电侠）。



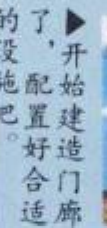


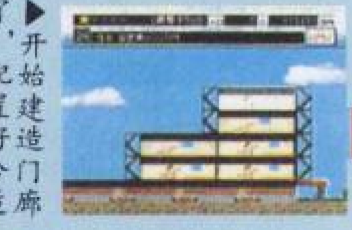
◀回复燃料用油箱。



◀取得它后会令敌人攻击力降低。

The Tower





▶开始建造门廊了，配置好合适的设施吧。



◀办公室与住家在一层难免会有些麻烦的呀！



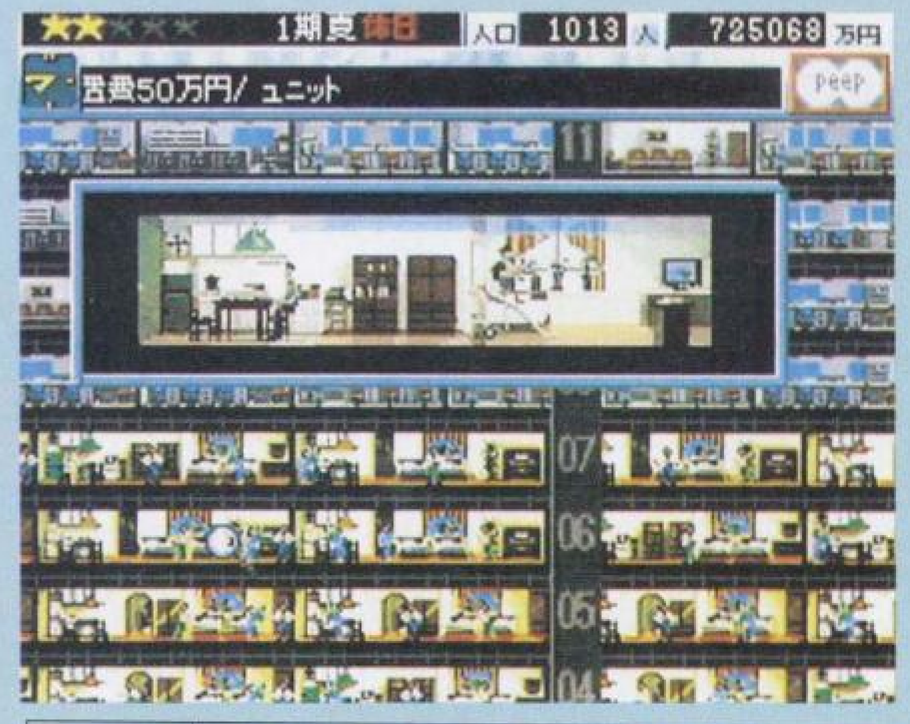
▶啊，30层建完了，来吧，再来一座吧！



▶客厅卧室的设计也是要费心思的哟。



▲看，熟悉的广告“CoCa Cola”，可有 300 万元的广告收入呀！



机种 3DO	厂商 OpenBook	类型 SLG	媒体 CD-ROM



▲在 4 座都市中选择好的场所建造大厦吧！

玩过《模拟城市》的玩家看到自己建造的现代化城市，一定会有一种成就感吧！今次你的任务是建成一座摩天大楼，从破土动工到装修招租直至大厦管理全在你的掌握之中，好好努力，在《模拟大楼》中修炼吧！

超人学园钢帝王

机种 NEO·GEO	厂商 TECHNOS	类型 ACT	媒体 CD—ROM	容量 186M



▶漫画界参入格斗游戏，土木监督科老大立花一辉 VS 考古学研究士布兰迪·利斯。

▲可爱的对决，外星女孩纱亚与她心爱的 BALL BOY 与驾御祖传筋斗云的孙悟空的第 133 代子孙孙华铃对战。

《饿狼传说剧场版》的人物设定——大张正已先生与 TECHNOS JAPAN 公司合力推出的充满个性化人物的格斗游戏参上！

公元 2017 年，东京因 1999 年地震而转移至的人工岛上一连发生多件骇人听闻的可怖事件，携带斗气结晶石的自称热血英雄“钢帝王 GOWCAZZER”的“凯座勇人”与其他 9 名斗士集结于“国立高校”，准备对抗巨大的邪恶？

游戏每位人物除拥有自己的必杀技外，还可从打倒的对手身上取得一种必杀技加在自己身上，这令操作时的战略发生完全改观。另外，若是战胜了游戏中的另一个自己时，更可借此将自己本身已有的招式强化。操作是传统得不可再传统的方式。

COME ON！一起在超人学园中乱舞吧！





◀这就是打倒对方取得必杀技的系统。主角『钢帝王』正用新从纱亚身上『学到』的『三向光线』攻击类似于『蝙蝠侠』的卡修·杰史达。





◀变身!!从高校学生变为外星少女和机动斗士(变形金刚，随时变形状!!)

世界英雄 完美版



机种 NGO	厂商 SNK	类型 ACT
媒体 CD—ROM	容量 226M	

谜之乱入者大曝光！！！

自《世界英雄·PERFECT》推出后，其最隐密的人物成为玩家关心的热点！

日本人似乎很喜欢中国古典名著《西游记》中的孙悟空，是他们心目中的大圣吗！REALY?！只不过本作中的悟空武士的味道很重，而缺少了些猴气吧！



▲旁边的两个人物就是我的师兄弟，再次去西天取经?!那么，师父呢？

圣天舞

◀悟空的究极奥义采用了与原作类似的法术，变出许多小悟空去怒袭肌肉杀手。



▶NEO—DIO 的究极奥义就是变身为巨兽向敌方狂刺的无敌乱舞必杀技。

究极恶兽

真·侍魂——霸王丸地狱变

用中国传统水墨画技法来表现现代游戏中的人物和性格，欣赏起来别有一番风味，体现了日本画家将传统与现代化结合的创新精神。

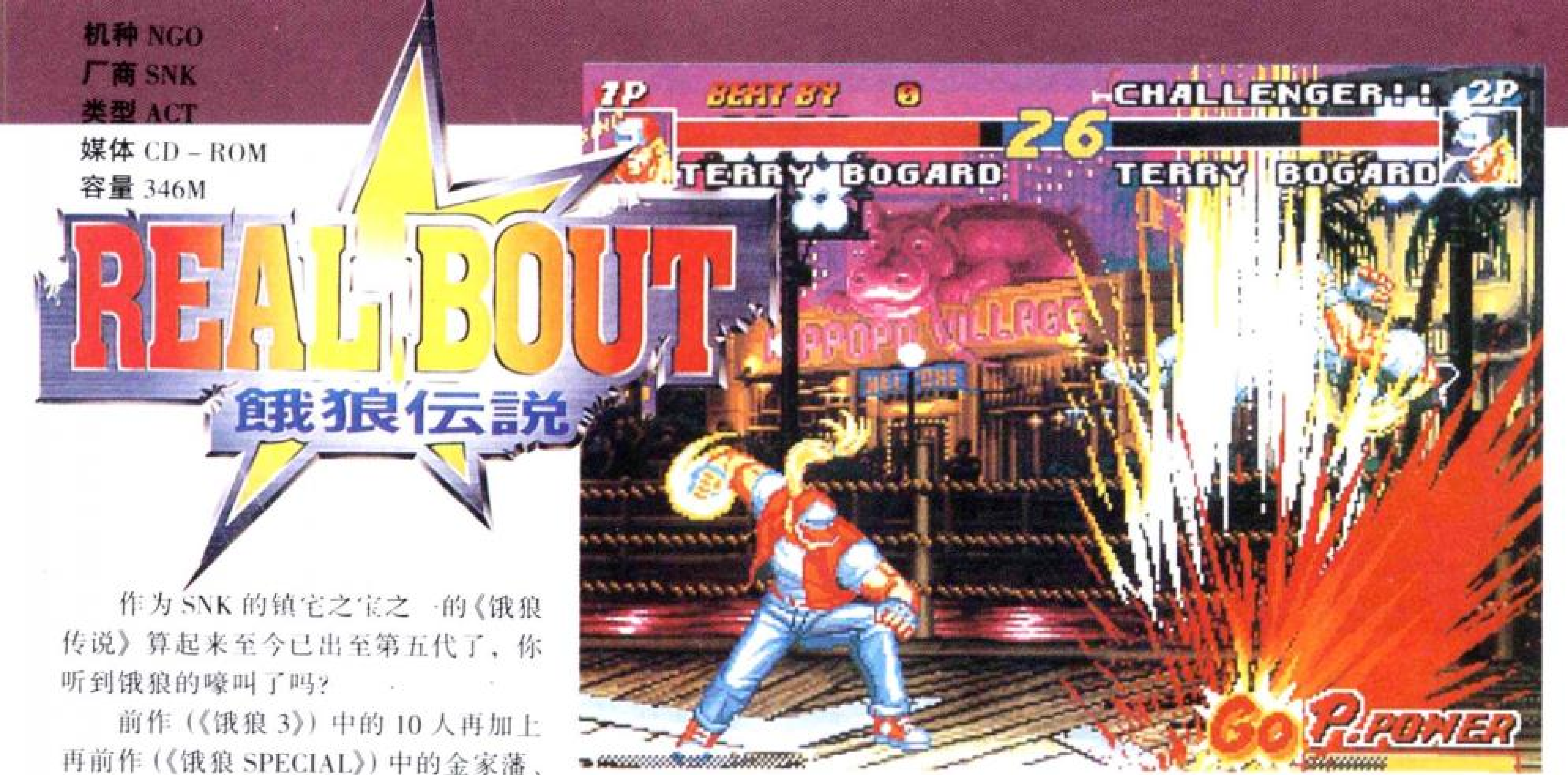
下图为橘右京·树下图
作者：SNK　白井影二





同样出自白井影二先生笔下的《侍魂》题材作品。虽然白井影二与森气楼同样以画《真·侍魂》而出名，但白井较奔放而森较细致。两人的拥护者基本同样多，不过要凭心而论，白井的画风与《真·侍魂》这部游戏的气氛似乎更相衬一些。上方的霸王丸半肩像非常有名无需介绍，而右下的罗将神 MIZUKI 可以说很有白井的特征；同样画 MIZUKI，森气楼笔下的妖气重一些，而白井影二画的则更秀气。

机种 NGO
厂商 SNK
类型 ACT
媒体 CD－ROM
容量 346M



作为SNK的镇宅之宝之一的《饿狼传说》算起来至今已出至第五代了，你听到饿狼的嚎叫了吗？

前作（《饿狼3》）中的10人再加上再前作（《饿狼SPECIAL》）中的金家藩、DUCK KING及比利，另外做为前作隐藏角色的山崎龙二及秦崇秀、秦崇雷兄弟两个都粉墨登场。16名角色各具特色，为了各自的目的血战街头！

战斗并未结束 传说中的饿狼们再次集结！



◀邪恶的象征——吉斯之斗气风暴——地狱的摇篮，死亡的阴影！



16名斗士再现江湖

◀选人画面很酷吧，可疑的是吉斯两旁的空地是否是留给隐藏人物使用的呢？



▲类似于《街霸ZERO》的几段必杀，不过改为"S·POWER"（超必杀）及"P·POWER"（潜在能力）。

▶系列中人气度很高的几名角色再度出现，游戏中这么多角色不知火舞仍会在玩友心中排第一位吗？

比利再次登场，复活！



▶洪武的「连续必杀技脚」是他得意的速度性必胜逆袭



◀东丈之「死亡龙卷」让弗朗哥只有防御的份。

飞身而过逆向大攻击！

BLUE MARY擅用此招即为《街霸》中俗称的"踢后脑"令敌人防不胜防！





N·G	厂商 SNK	类型 ACT
	媒体 CD－ROM	容量 282M



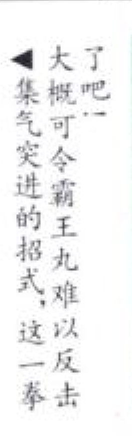
▲气势如虹的 FINAL BOSS，受死吧！

梦幻般的战斗，极度夸张的超必杀，让我们再一次来到《侍魂》的世界为成为最强的武士而奋斗吧！BOSS 从一代的天草四郎时贞、《真·侍魂》中的罗将神直至这次的壬无月斩红郎，是一个从强→更强→超强的过渡，害怕了吧！

选斩红郎法：适用于家用机，挑战模式的选人画面中，顺序输入到左左下右右上右下右右上左左，紧按开始键，时间只剩 03 秒时再按 A＋B 即可。

斩！天下无双 盖世红郎！！





◀集气突进的招式，这一拳大概可令霸王丸难以反击了吧！



◀聚满剑气发出地面冲击波，接着可使出『无法拳』令对手信心全失。



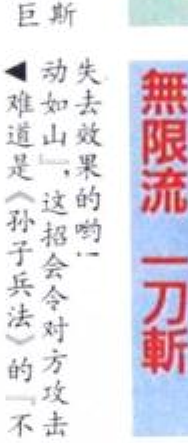


◀一瞬间的剑气聚集放出巨大弧影的类似《饿狼》中吉斯之『烈风拳』的必杀技。



◀类似于霸王丸『刚破』的秘奥义，姿势很酷吧！



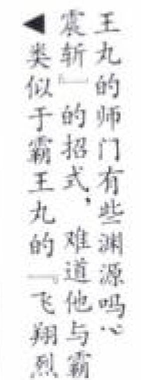


◀难道是《孙子兵法》的『不动如山』，这招会令对方攻击失去效果的哟！



◀有些象《街霸》中 SAGAT 的『猛虎飞膝』吧，但这一剑可是上中下三段攻击的呀！





◀类似于霸王丸的『飞翔烈震斩』的招式，难道他与霸王丸的师门有些渊源吗？



◀与电脑对敌打败5个人后，历代的隐藏角色『黑子』会又一次乱入，快去战斗吧！



◀天崩地裂的武器飞射必杀技，这招的威力会令你……（不说了，太惨了）



◀斩红郎的无双剑真是无双吗？我，绯雨闲丸偏偏不信！尝尝我雨伞的厉害吧！



再次登场！！



’95 电子游戏典藏本

《电子游戏软件》杂志社

中 国 人 事 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

'95电子游戏典藏本/电子游戏软件杂志社编 . - 北京：
中国人事出版社，1996.6
ISBN 7-80076-900-3

Ⅰ.'9… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G898.2

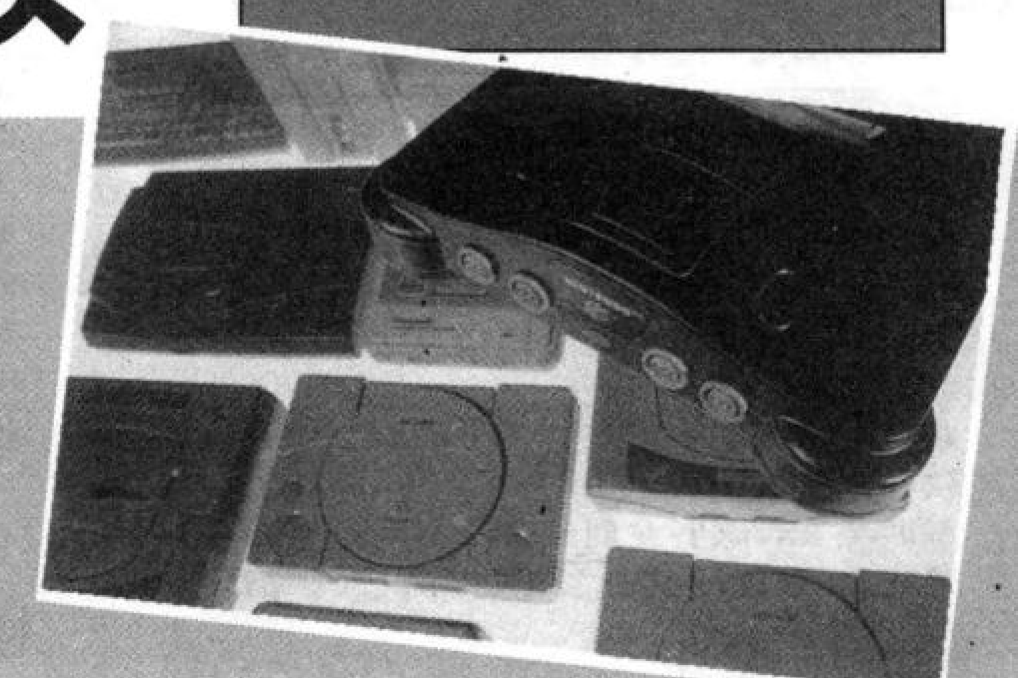
中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第10841号

'95电子游戏典藏本

电子游戏软件杂志社编
中国人事出版社出版
(北京朝阳区西坝河南里17号)
北京新华印刷厂印刷
开本：787×1092 1/16 1996年6月 第一版
印张：13 字数：200千字
ISBN 7-80076-900-3/Z·089 定价：22.00元

目　录

激动的1995 GAME史上最大的转折点回顾



以极顺利的趋势成长的家用机双雄——
SEGA SATURN和PLAY STATION，
还有，终于公开全貌的NINTENDO 64，
为游戏业带来了什么？
另一方面，Windows 95的登场，
也为个人电脑的GAME带来了巨大变化。
从这个软件、硬件两方面都不断引起新的热浪
的一年开始，将一切都推向了新的时代……

评出'95年业界的十大新闻

在已绝不能说短暂的GAME历史上，曾有过几个可称之为转折点的年份存在。由《宇宙侵略者》而引发社会最早电玩风潮是在1978年。个人电脑《三国志》带来巨大反响、以及FC上《赛尔达》、《勇者》最初登场的1986年。与这些年代相同，1995年在今后也将被看作一个转折的年份。

提起1995年，首先印象中便是以SS和PS为代表的被称作"次世代"的主机为家用机带来的飞跃。在家用机领域的代表性机种中，于发售后第一阶段便均突破100万台的两机种，以及即将发卖的任天堂64将共同在GAME市场形成激烈的竞争局面，这是无疑的。

到1995年底，人们都相信并认同了次世代机的实力与潜质，而任天堂64也终于作了全面的亮相，其公开的高性能对整个业界都是一个冲击。

把视线转到个人电脑的世界，"Windows 95"的发卖，对个人电脑也是真正意义上的大事。它将迄今为止Windows所无法实现的高速画面处理变为可能，这已开始为个人电脑的PC GAME带来很大影响。从不断有大厂商加入Windows 95便可证明，包括家用机及街机领域在内的整个GAME业界对Windows 95所引起巨大台风的关注程度。

1995年，出现了在GAME史上前所未见的丰富话题，学习过去才能更好的掌握未来。回顾一下激动的1995年，对于预测1996年及今后的业界动向也会大有帮助。这里将1995年间业界所发生的代表事件作一检索，相信也有助于我们更好地了解今后所发生的事。

1 SS、PS、PC－FX 相继登场！真正拉开了 32 位机时代的大幕！

- 1994 年 11 月 22 日 SEGA SATURN 发卖
- 1994 年 12 月 3 日 PLAY STATION 发卖
- 1994 年 12 月 23 日 PC－FX 发卖

1994 年底，SEGA SATURN、PLAY STATION、PC－FX 这三种新型主机先后发卖，意味着由 1994 年 3 月份 3DO 登场而开始的 32 位机时代正式开幕了！3 机种中，由 SS 打先锋在 11 月 22 日登场，有许多专卖店所进的货在发卖当天便一抢而空，足见迷友们的期待度。而软件方面自然由发售前便大力宣传，各界看好的《VR 战士》受到集中的欢迎。SS 发卖不到 2 周，于 12 月 3 日发卖的 PS，也于发卖后呈缺货状态。软件以与本体同时发卖的《山脊赛车》为最受关注。之后于 95 年 1 月 1 日发卖的《斗神传》也立刻成为话题作品。在天皇生日的 12 月 23 日发卖的 PC—FX，以高性能动画再生处理作号召。但苦于软体不足，比起前 2 机种要失色不少。“次世代机”的动向，是 1995 年业界最关注的事。至今为止，SS、PS 发卖数均已达 200 万台。次世代机，确实得到了大量用户的支持而成功！


▲与预想相同，广受欢迎的 SS 软件「VR 战士」，因为这个作品而购买 SS 的人不在少数。


▲PS 的热作「山脊赛车」，以次世代机充满迫力的画面抓住许多迷家的心。

2 个人电脑通信普及化，INTERNET 成为话题

个人电脑的一般用户也可以很容易地实行网络通信了，“INTERNET”这个名字突然地出现并红起来。在游戏界，SS 等次世代机也相继发表了向 INTERNET 发展的计划。


▲在 INTERNET 上有很多厂商成立公开情报的 SOFT HOUSE

3 3D 加速卡为电脑游戏带来新的活力

个人电脑图像处理能力一直是电脑游戏的一个瓶颈，而年末陆续出现的 3D 加速卡则可使个人电脑与家用机一决雌雄。其中最引人注目的是配合世嘉的 PC 版《VR REMIX》用的 DIAMOND EDGE 3D 加速卡，不过各种加速卡能不能统一规格还是一个令人头痛的问题。

4 SS、PS 发卖半年间，达成 100 万台突破！靠降价展开对攻

- 5 月，SS 和 PS 的主机销量基本同时突破 100 万台
- 6 月 16 日，SS 价格降至 34800 日元
- 7 月 21 日，普及版 PS（定价 29800 日元）登场

自 1994 年末发卖以来，硬件、软件均顺利展开销售的 SS 和 PS，继续稳定发展。SS 有《翼龙战士》、《DAYTONA USA》，PS 有《铁拳》《JUMPING FLASH!》等受瞩目的软件不断登场，将次世代的受欢迎度进一步提高。之后在 5 月间，SS 与 PS 几乎同时宣布主机销量突破了 100 万台，作为家用机主力机种的第一层目标，两者均以半年时间达到！但是 SEGA 也好，SONY 也好，达成 100 万主机销售量后发展势头一时停滞了下来。两大公司在这种情况下采取了降价战术。首先是 SEGA，6 月 16 日将 SS 降价 1 万日元，以 34800 日元发卖。另一方面，SONY 在 7 月 21 日推出了普及版 PS，较以前的价格也要低 1 万日元左右，以 29800 日元发卖。

▲SEGA 为庆祝 SS 突破 100 万台，将“VR 战士 REMIX”与主机配合发售。

针对主机发卖后的狂热到开始冷却，硬件销量下降而采取的降价战术有很大的收效。SS、PS 的主机销售较降价前快速上升。与之呼应，软件销量也相应上升。

在夏天开始时，PS 以 RPG《ARK THE LAND》开始不断有经典大作登场。SS 也连续拿出《王国传说》等 3 款 RPG 作品。这种大作软件的攻势十分见效。此后 SS 与 PS 两机种的软件销量总和已超过了长期占压倒性霸主地位的 SFC，与之基本平分天下。

达成了 100 万台目标，SS 与 PS 已获得了较坚实的基础，站稳了脚跟。但面对任天堂 64 的即将登场，局势并不容乐观。

5 SFC 对全世界的卫星 DATA 放送开始

4 月 23 日，超任卫星系统放送正式开通。从 BS 卫星向所有卫星系统的用户播放，内容包括电视节目、游戏信息及游戏文件，今后将展开更多彩的放送。

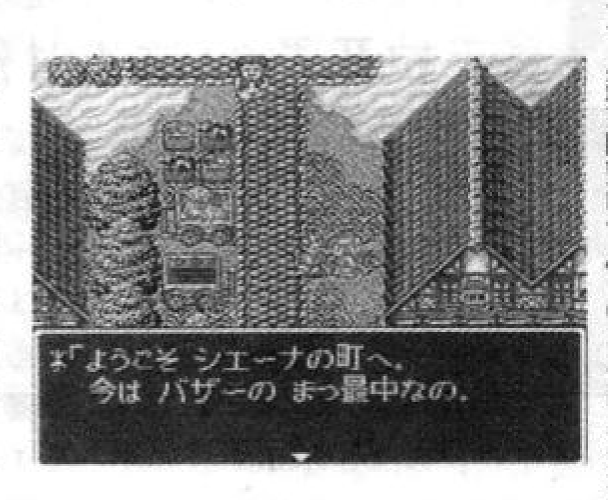




6 从夏天到年底,SFC大作软件连续登场。

- ·8月5日《马里奥——耀奇岛》发卖
- ·9月30日《圣剑传说3》发卖
- ·10月6日《皇家骑士团2》发卖
- ·11月11日《浪漫传说3》发卖
- ·11月21日《超级大金刚2》发卖
- ·12月1日《不思议之迷宫2——风来之西林》发卖
- ·12月9日《勇者VI~幻之大地》发卖

在不断登场的次世代软件前,SFC在95年夏天一直有被压抑的感觉。但从8月的《少年马里奥——耀奇岛》开始,SFC的超大作攻势又一次展开。另外,由于对次世代的主观狂热退减,1995后半年SFC在GAME市场上又一次呈现活力。



◀令人翘首盼望的「DQ VI」在不断地出现大作的现今,是否抽不出足够时间来玩呢?

7 3D目镜式主机VIRTUL BOY登场。

8月11日,任天堂的32位便携型目镜式主机"VIRTUL BOY"发卖。



该主机是以红黑双色在目镜中利用光学作用来表现3D空间的。对于任天堂而言,做法与过去并不尽相同,无论发卖前的宣传攻势及参入厂商均不算大规模。在次世代主机中难以下定论,今后的发展性要视软体数而定。

8 话题性新工具软件"Windows 95"继英文版后,日文版亦登场。

- ·8月24日 0:00,英文版Windows 95在全世界同时发卖
- ·11月23日 0:00,日文版Windows 95在日本全国发卖

总部设在美国的MACROSOFT在个人电脑上打破机型的障碍开发的最新版"Windows 95"英文版于8月下旬发卖,在海外掀起了巨大热潮。11月下旬日文版发卖也同样成为重要话题。



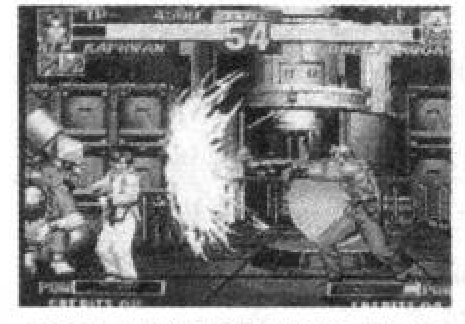
▲Win 95的登场,对于今后个人电脑的进一步普及有着重要意义。

Windows 95具有比从前的Windows高出数倍的操作性,PC的初学者也可以方便地使用。而其中更设计了GAME的专用工具,使以前认为在Windows上不可能实现的许多效果及处理成为可能。

Windows 95给个人电脑带来的重要影响,就GAME领域而言,长期限于主机能力而被家用机压制的电脑再次受到注目。实际上,SEGA、ENIX等大厂商已相继发表了加入到Windows 95的决定。

9 SEGA与SNK缔结互助契约

9月中旬,以制作对战格斗GAME而享有盛誉的SNK公司,与SEGA共同发布了"在NEO·GEO与SS间相互移植作品的决定。现在,《饿狼传说3》、《'95格斗之王》、《真·侍魂——斩红郎无双剑》等作品已确定在SS上发卖。


▲在SS上也能玩到《格斗之王》了!

10 NINTENDO 64的发售日确定为1996年6月23日!

·11月24日,任64在千叶·幕张的"任天堂世界"的初次亮相,预定发售日再度延迟!!

95年11月24日,受全世界瞩目的任天堂64终于现出了全貌。

在"任天堂世界"展览会上,《超级观马里奥64》、《星之卡比64》这部作品是可以体验操作的。两作品均可以用手柄中央的"3D STICK"的摇杆,使用时的感觉十分舒畅。

主机价格确认为25000日元,与主机同时发卖的软件包括《超级马里奥64》、《最强羽生将棋》、《飞翔之翼64》、《金国一少年的事件簿》,预定的发售日由96年4月21日再度延至96年6月23日。


◀会场内任天堂64展台前,有使用各国文字在工作的记者群


▶《马里奥64》在会上完成度只有50%,但已经可以十分开心的玩了

激动的 1995·一年间的记录

年 月	话 题
1994.11	●SEGA SATURN 发卖
	与本体同时发卖的软件《VR 战士》大受欢迎……
12	●PLAY STATION 发卖
	与本体同时发卖的软件《山脊赛车》受瞩目
	●PC－FX 发卖
	●受热烈期待的《VR 战士 2》在街机登场
1995.1	●PS 独创对战 GAME《斗神传》发卖
2	●次世代因软件不足而转向低潮
3	●集结强大制作群的第一部 32M 大作 RPG《时空之旅》在 SFC 上发卖
	●使用 PS 兼容基板的街机作品《铁拳》PS 版发卖
4	●SFC 卫星放送系统开播
	●3DO 独创作品——恐怖 AVG《D 之食卓》发卖
5	●SS、PS 主机销量相继突破 100 万台
	●3DO 用 M2 系统首次公开
6	●SS 定价降至 34800 日元
	●随《机动战士高达》、《ARK THE LAND》发卖，PS 人气度快速上升
	●INTERNET 成为热门话题
7	●PS 定价降至 29800 日元
	●从《王国传统》开始，SS 连续发卖 3 款 RPG
8	●VIRTUL BOY 发卖
	●《马里奥——耀奇岛》发卖
9	●SFC 的大作软件攻势开始
	●SEGA 与 SNK 发表合作互助契约……
	●SQUARE 热门 RPG 系列最新作《圣剑传说 3》在 SFC 上发卖
10	●SFC 用户期待的大作 SRPG《皇家骑士团 2》发卖
	●广受迷友注目的 PS 版《心跳纪念品》发卖
	●SEGA 公布 SS 的 INTERNET 对应系统
11	●任天堂 64 初次公开
	●日文版 Windows 95 发卖
	●PS 的开放价格化计划发表
12	●SQUARE 热门大作 RPG 系列《浪漫传说 3》发卖
	●SS 用户期待的话题作《VR 战士 2》发卖
	●SFC 代表性大作 RPG《勇者斗恶龙 VI》发卖

▲斗神传(PS)

▲铁拳(PS)

▲心跳纪念品(PS)

▲VR 战士 2(SS)



蹦蹦跳跳，叮叮当当

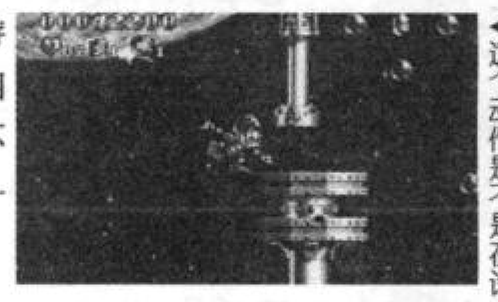
铁头

机种 MD 厂商 Spectrum HoloByte 类型 ACT 容量 8M

宇宙卫士铁头拯救小星星的故事

浩翰的宇宙中，有许多危机存在。本来很悠闲自在的群星，却正在被宇宙强盗 Grim Squidge 抓走，而我们的主人公——铁头在收到小星星们的求救信号后毅然踏上维护正义、打倒恶魔的道路。

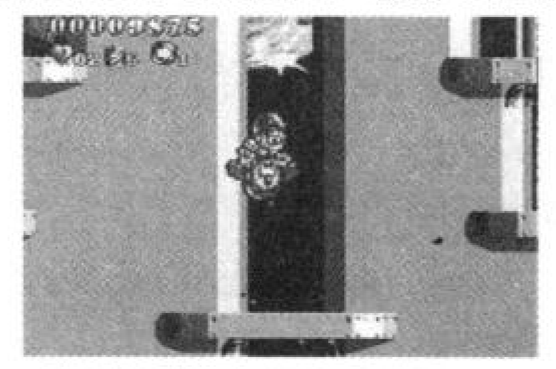
这是一款美国公司制作的动作游戏，但其游戏的风格与日本游戏非常相近，这对于很久没有玩到也许再也玩不到日版 MD 动作游戏的玩家来说可算一大福音啦！

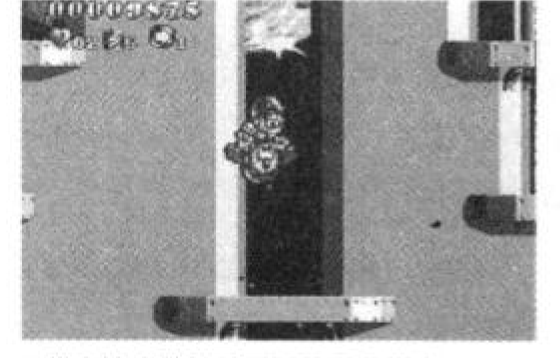


◀这个动作是不是在许多日版游戏中见过。

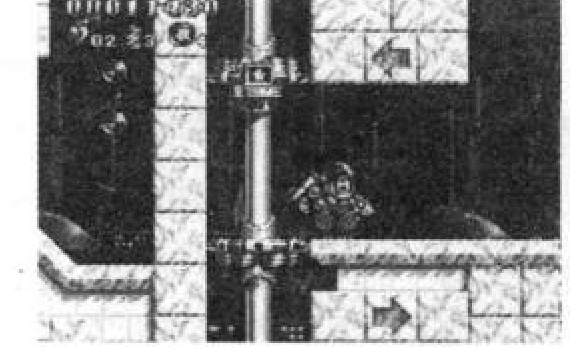
小机器人铁头不但很灵活，还可以利用宝物呢！

在游戏中，小铁头可跳跃，也可以用枪来消灭敌人，而它的枪有三种射击方向，可以得到不同的攻击效果。游戏途中可谓随处是宝，有加体力的、有加子弹射速的、有加分数的，还有几种"交通工具"，乘上它们不但可获得相应的功能，更可以抵消敌人的一次攻击。另外，游戏中暂停的话，还可以用方向键移动视窗，来"偷窥"周围的敌情，十分方便实用。

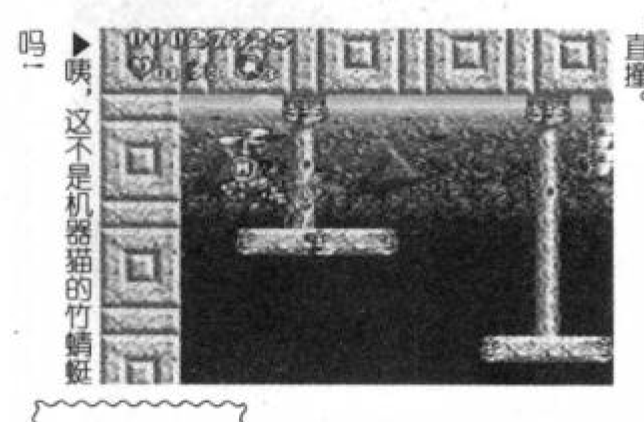




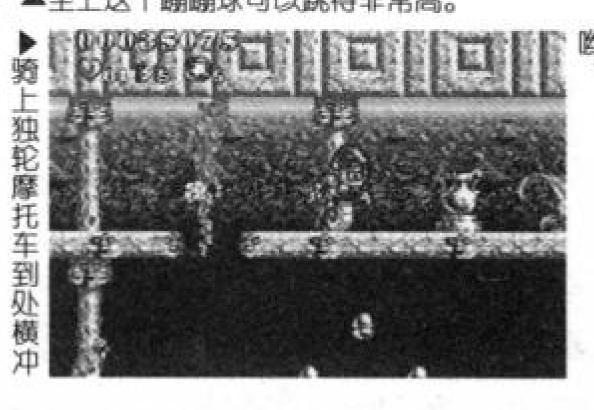
▲坐上这个蹦蹦球可以跳得非常高。



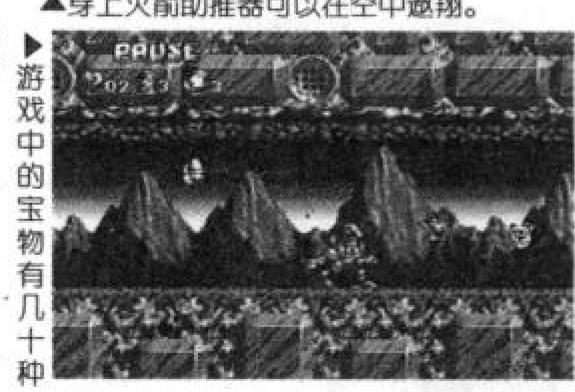
▲穿上火箭助推器可以在空中遨翔。



▶咦，这不是机器猫的竹蜻蜓吗！



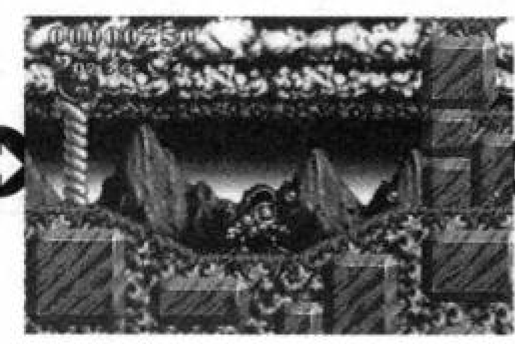
▶骑上独轮摩托车到处横冲直撞。

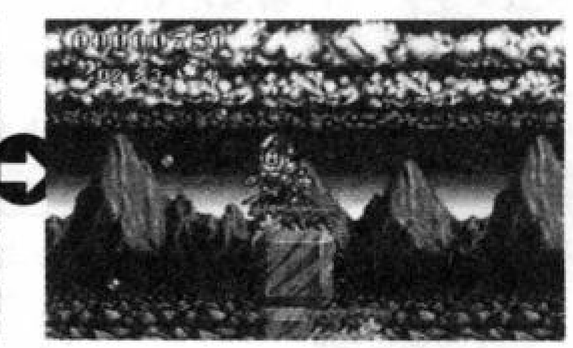


▶游戏中的宝物有几十种哟。

射击方向分为斜上、平射、抛物线三种

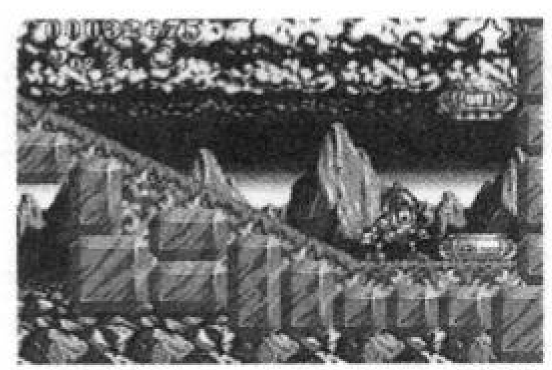






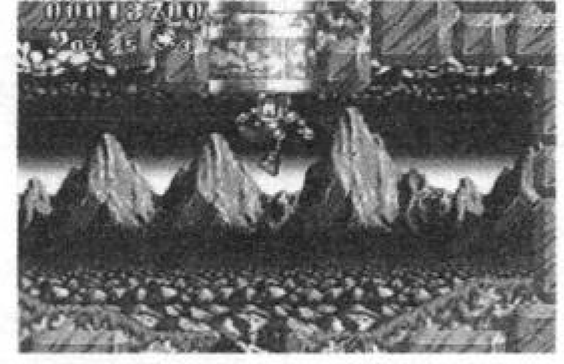
小铁头纵横四海，所向无敌！

本游戏共分四个世界，每个世界分三关。前两关要分别救出在该关的小星星，然后找到传送装置去下一关；第三关不但要救出两颗小星星，还要将恶魔的帮凶打倒，当将 BOSS 打败后即可到另一个世界去了(死了?)。



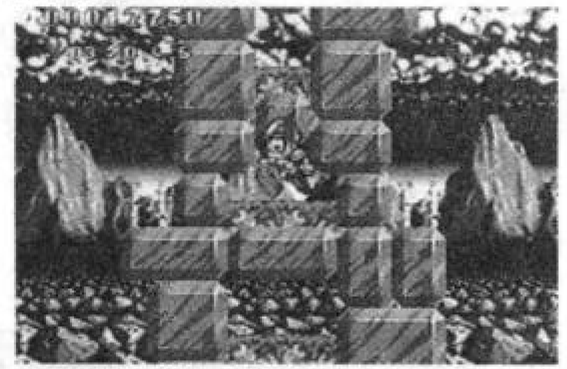
▲只有先把被 Grim 关在这关中的小星星救出来，才能从传送装置中去别的地方。

世界一 Caystal World

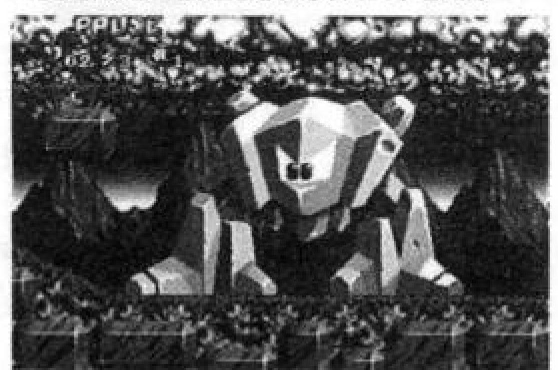


▲铁家伙也能被上升气流吹得飘起来吗?

这关难度不高，可以先熟悉一下各种操作吧！注意在斜坡上向下滑行时警惕突然出现的敌人。在传送通道里的速度非常快，很爽！关底极易对付，轻松一下吧！

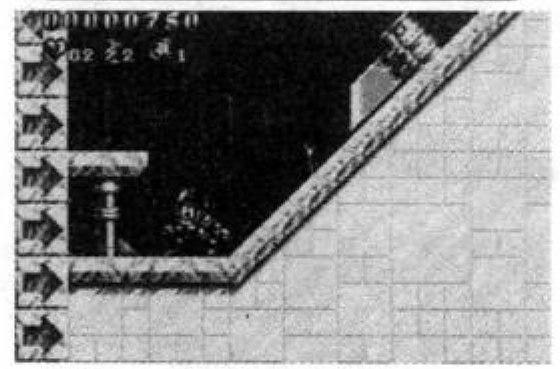


▲要想从这里跳上去，必须从正中心跳。



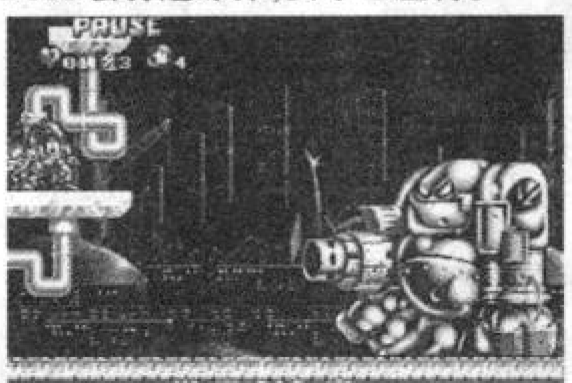
▲哇，我可是用 POLYGON 做的哟！

世界二 Space Port



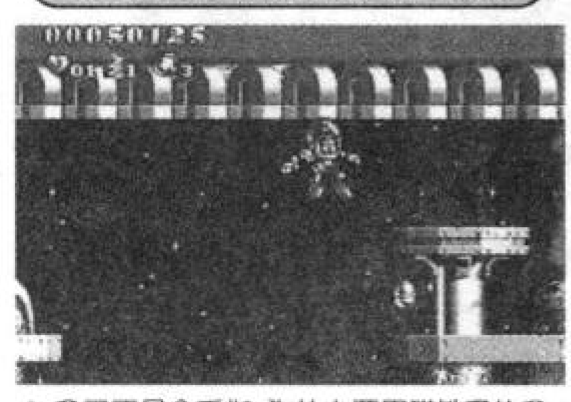
▲这里有个大弹弓，打鸟去喽！

此关难度有所上升。敌方的飞人很讨厌，每次都是突然出现。敌方还派出了火弹人(得打五枪)，经常是人未出现火弹先到，令人防不胜防。上电梯时要掌握好跳跃时机。这关 BOSS 会打追踪弹，要小心应付。



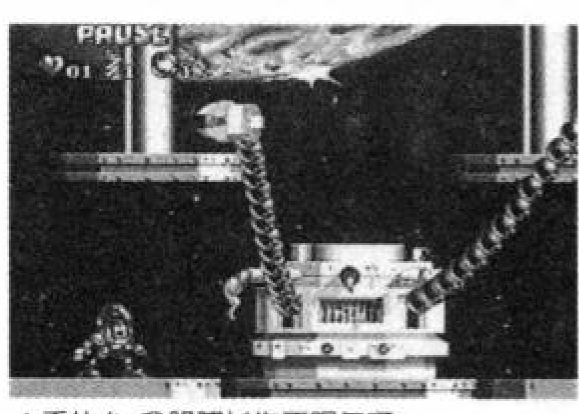
▲我手中的炮比 T2 用的那把如何?

世界三 Star Hulk



▲我又不是金手指，为什么要用磁铁吸住我。

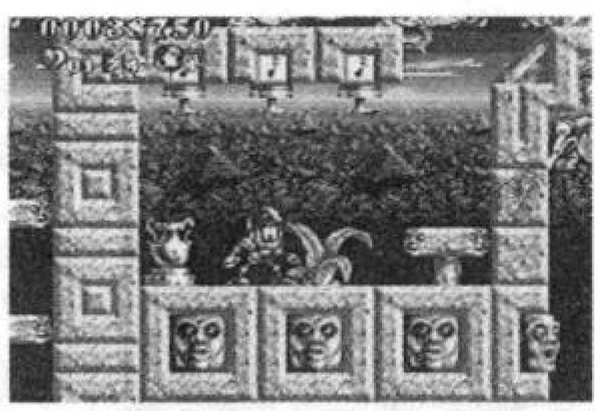
难度又增加了。由于你是个铁家伙，所以可以吊在磁铁上滑行。小心你头顶上会突然落下子弹，这都是怪鸟在捣鬼，多"偷窥"几次就可不中埋伏。敌人还有枪法一流的机器人，有时会打得你疲于奔命。途中有许多铁门，需要你找到开关用头顶开才可进入。关底是一个长着两只机械手的机器，先站在原地用斜上枪反弹后打掉左侧机械手，然后站在 BOSS 主体左上方的平台上，它就打不到你了。



▲看什么，我胳膊长你不服气呀！

世界四 Inctec Plamet

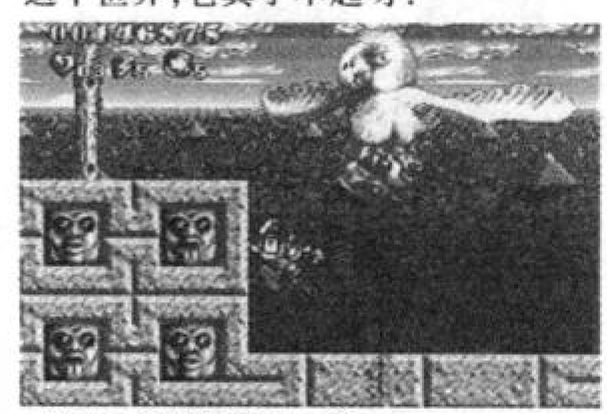
难度下降（其实是笔者在此世界才偶然学会"偷窥"法，所以……）。在这个世界中出现了音控门。方法是顶门前三个开关，使它连续奏出乐音即可。开始只要顶出三个乐音即可，到



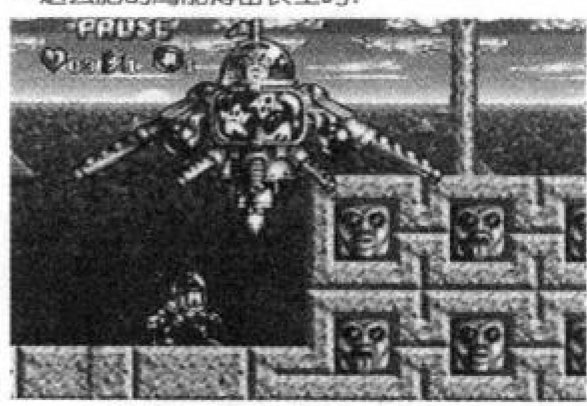
▲这里便是音控门的开关。

了第三小关，音乐开关则变得复杂了，把从左到右的开关设为 1、2、3，第一个门的顺序为：1323；此后还有一门，顺序为：12132。到关尾之前最好能把子弹射速加到 3 以上，否则会很吃力的。BOSS 是一只老鹰，它会不断投下巨卵，巨卵落地后会孵出一只小鹰并向你冲过来。先利用旁边的高台消灭小鹰，当打掉十只后，老鹰就没有生育能力了，只会投下空蛋壳，只要注意别被其砸到即可。当打败了老鹰，Grim 终于乘着飞船袭来，船舱中满载小星星。飞船上的炮可真多呀！可是炮弹间隙较大，只要小心闪避，不一会儿飞船就被击毁了。

Grim 完蛋了，小铁头拯救了我们这个世界，它真了不起呀！



▲这么肥的鹰能搏击长空吗?

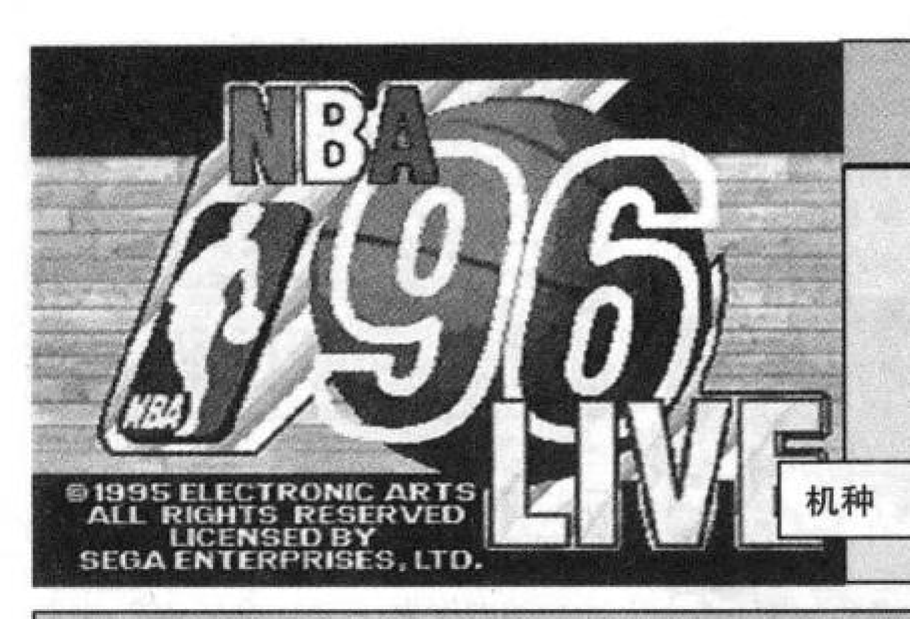


▲Girn 驾驶着囚禁了许多小星星的战舰出现了。

无私奉献，全部密码一举公布！

世界一 1. —— 2.LAMBDA 3.SARTRE
世界二 1.QUANTA2.MESONS 3.TENSOR
世界三 1.LEPTON 2.GORCON 3.BOSONS
世界四 1.BARYON 2.GIBSON 3.NEUMAN

文/隐藏 BOSS　　责编/PINSER



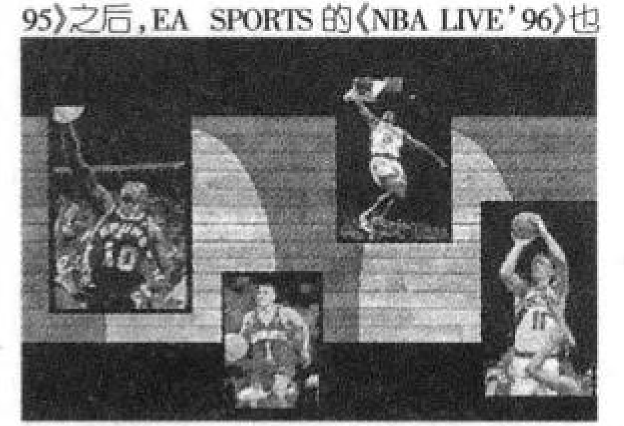
湖人变魔术,公牛坐火箭

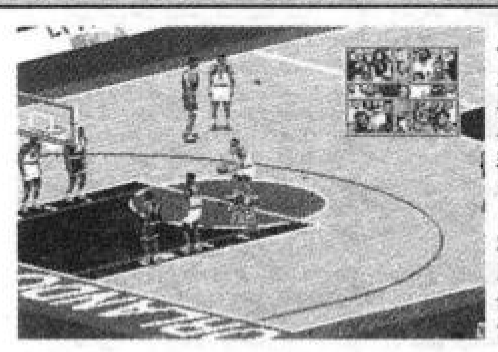
NBA 实况'96

机种 MD	厂商 EA SPORTS	类型 SPG	容量 16M

我要高声地叫喊:"I LOVE THIS GAME!"

96年是足以让每一个NBA球迷发狂的一年，从两支加拿大球队——多伦多猛禽和温哥华灰熊的加盟，还有宝刀不老的"飞人"乔丹率领公牛队所向披靡地争战，到魔术师约翰逊的复出，一切一切都使NBA更加精采、更加富有无法抗拒的魅力。而你若不仅是一个NBA球迷，那么还有叫你更兴奋的事，那就是继《NBA LIVE'95》之后，EA SPORTS的《NBA LIVE'96》也隆重登场了。





◀主场罚球时，观众会静如止水。若在客场，他们会大声叫喊来干扰你的。

LIVE在这里取"实况"之意，后面加个96，意即本游戏要反映今年NBA联赛的实况。现场感十足也许是这款游戏的精采之处，游戏前的队员出场介绍、游戏中的现场气氛、罚球时的主客场球迷的不同行为乃至不断"指点江山"的教练都能体现这一点。最令NBA迷感到真实的是，随着比赛的进行，屏幕上会不断出现有关比赛的各种数据，有双方比分，有己方的控球、篮板、三分球等的次数、成功率等显示，这简直比我国篮球联赛的现场直播节目做得还要细致，因为后者是没有这些现场统计的。至于球员阵容，只能说基本令人满意，大概是因为制作周期的原因，游戏中的球员阵容有许多同本赛季的实际情况不符，但那又有什么关系呢?只要有此卡在手，喜爱NBA的玩家不须等到6月底就能率领你中意的球队登上总冠军的宝座，也许今年的NBA记录会在你的手中被改写哟。



◀屏幕上会不时给出统计出的比赛数据。

在继承上代的基础上，系统有很大改进！

游戏的菜单基本同前作一样，象什么选择游戏模式、规则设定等等，但多了一个ROSTER SETUP(名单设定)。由于今年新加盟的两支加拿大球队的大部分球员全靠其它27支球队的援助，而编制此节目时又没有确切的名单，就设置了ROSTER SETUP来解决这一问题。

打开ROSTER SETUP会出现：

AUTOMATIC DRAFT　自动为两队选秀
DRAFT BOTH TEAM　自行为两队选秀
DRAFT VANCOWER　自行为灰熊队选秀
DRAFT TORONTO　自行为猛禽队选秀

选好两队球员后，便会出现新的选项：

TRADE PLAYERS　球员转会
DRAFT PLAYERS　重新为两队选秀
RE-ORDER ROSTER　重新调整队伍
CREATE PLAYER　建立新球员档案
DELETE PLAYER　删除新建球员
EDIT PLAYER　重新编辑新球员

ROSTER SETUP是非常实用的设定。由于本节目编制时无法预测96年的实际情况，而96年又是一个转会热季，到95年12月底已经有五十多名球员转会，变动非常大，所以许多在今年赛季中的老将新宿都在游戏中找不到。但有了CREATE PLAYER后可以任意设计一名球员，如果您对NBA非常熟悉的话，那么可以亲手造一个乔丹、巴克利或者自己。球员转会也是一项有趣的设定，可以将你喜欢的球星统统调到一个球队中，凭你调遣。另外，利用RE-ORDER ROSTER可以将球队中的先发阵容改成你所喜欢的。

在进行联赛时，你可同时选择四支球队，但这样的话会增加比赛场次的。选球队时，你不妨先看看TEAM REPORT，它可以向你介绍该队的建队历史，让你更多的了解NBA的知识。而此类作法在比赛过程中也会出现，当比赛中场休息，会有一些关于NBA的问答题，来考考你对NBA的了解程度，你可以试着回答，答错也不要紧，第三节比赛结束时会给出正确答案的。

CREATE PLAYER
NAME: M JORDAN
HEAD: 21
PLAYER: 1
JERSEY: 23
HEIGHT: 6'6"
WEIGHT: 214 LBS
HAND: RIGHT
POSITION: SHOOTING GUARD
SCHOOL: NORTH CAROLINA
SET ATTRIBUTES

◀利用CREATE PLAYER我们可以让乔丹复出！



◀你知道第一个进入NBA全明星队的欧洲球员是谁吗？

紧张激烈的比赛开始了，NBA的公牛们上吧！



▲当球在最高点时跳起，是最佳的争球时间。

随着一声哨响，比赛开始了。跳球时，要注意按C键跳起的时间，只有抢到了球，才能投身到进攻之中。

进攻首先要传球，传球的质量取决于方向键的配合。阵地战时，多方向传几次球，必会拉出对方的空档，从而寻找机会突破或定点跳投。前作中的"空中作业"仍是留保项目，只要篮板周围有能扣篮的队员，就应毫不犹豫地传球给他，当扣篮球员在空中接住球时，千万不要还按着B键，否则"空中扣篮"就要变成"空中传球"了。当球要出界时，按B键还可飞身救球。



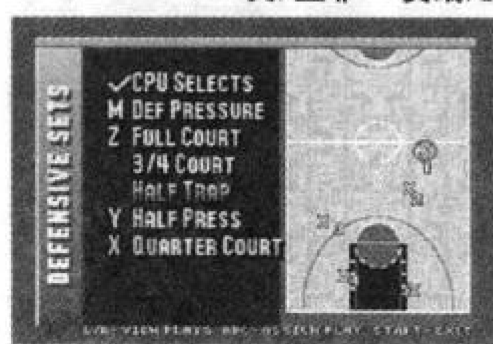
▲此时哈达维被死死盯住，无法突破。

进攻的目的是得分，本作中的扣篮动作大大多于前作，使得游戏更赏心悦目。但三分球却不如前作好投，这大概也是为了"真实"二字吧。如想投得准，一定要将球交给神投手，然后在适当的条件下按C键将球投出，最好多按一下C键，会提高命中率的。另外按住A键可使你控制的队员快速奔跑，这有利于突破对方的防守。

进攻如果是利剑，而防守就是坚盾。游戏时玩家往往注重进攻而忽视防守，但有时成功的防守是胜利的关键，尤其是碰到强敌时。需注意的是，本作中关于防守的犯规，要比前作严格许多，很容易就被判罚，而在比赛中如犯规6次的话就会被罚下场，所以当队员犯规次数多时，先要让他下场休息一下，以免到最后一节场上连一名主力都没有了。一节犯规5次的话，就很被动了，因为在这之后我方任何犯规都会被判对方两次罚球。另外，队员的体力很值得注意，当体力消耗过大时，就会影响技术的发挥，投篮也不准了。

在比赛中还可以随意制定战术，只要按START键进入STRATEGY(战术)选项中便会有制定攻防战术的子选项，并有沙盘显示，一目了然。战术共有几十种，用X、Y、Z三键选择好，在比赛就可通过这三个键来随时变换战术。

文/亚非　责编/PINSER



▲制定不同的战术，来调整对不同风格球队的打法。



▲转身跑向己方另一名队员，对方会紧跟其后。



▲并不将球传给他，而是绕过他。



▲这时，对方防过队员被己方队员挡住和吸引过去了。

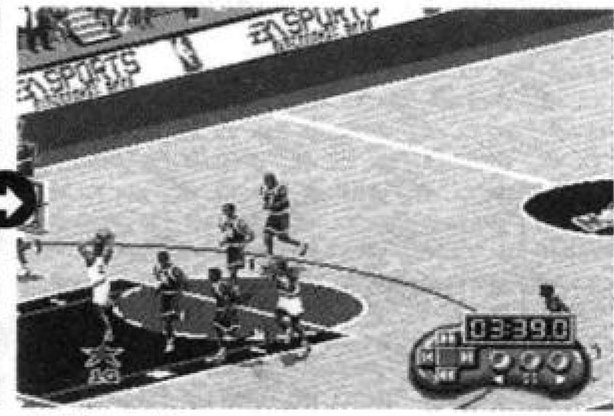
▲这样就可以从容地投篮了。



▲当队员已处于有利位置，就马上传球给他。



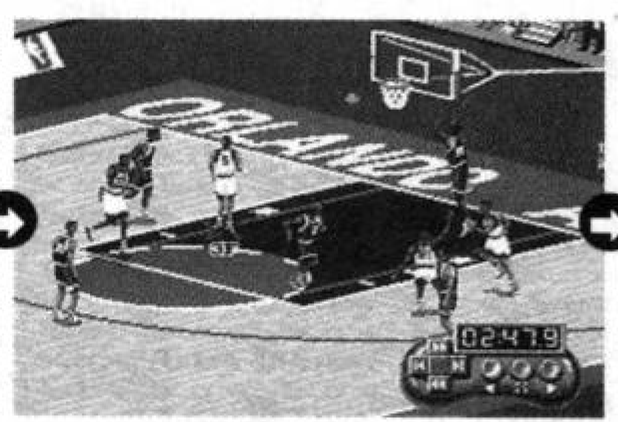
▲这时对方回防已经来不急了。



▲跳起，扣篮！

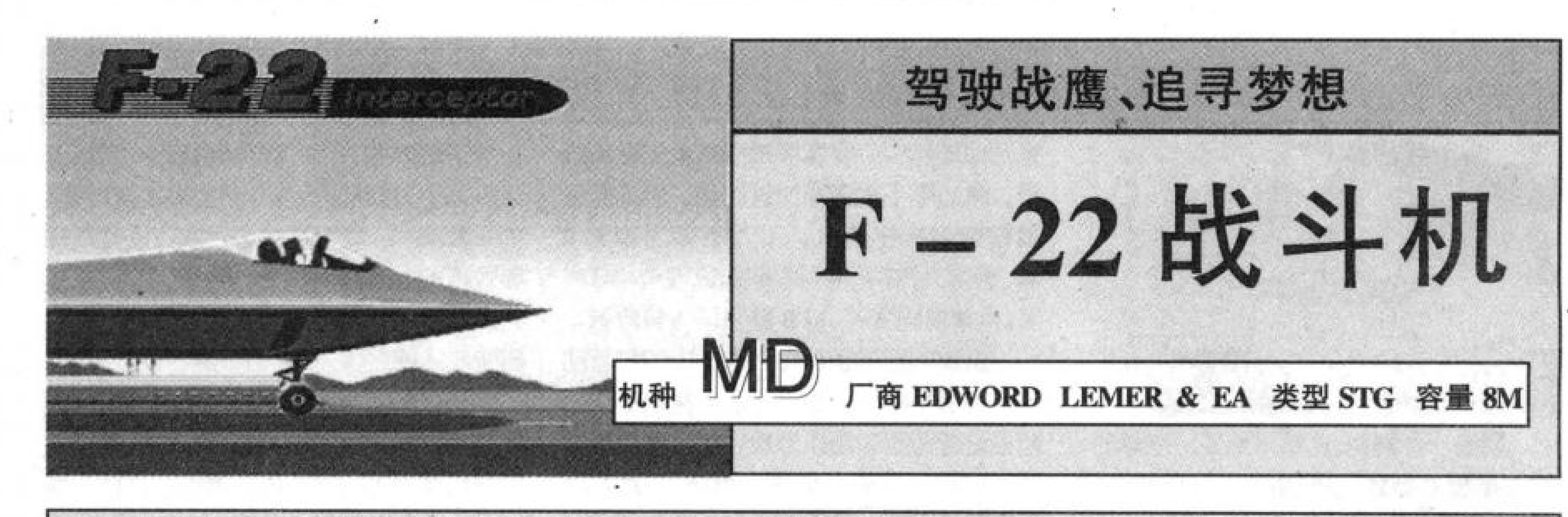


▲当己方篮下有扣篮能力的队员举手要球时，传球给他。



▲他便会跃起在空中接住球。

▲奥拉朱旺，空中单手扣篮，太帅了！。

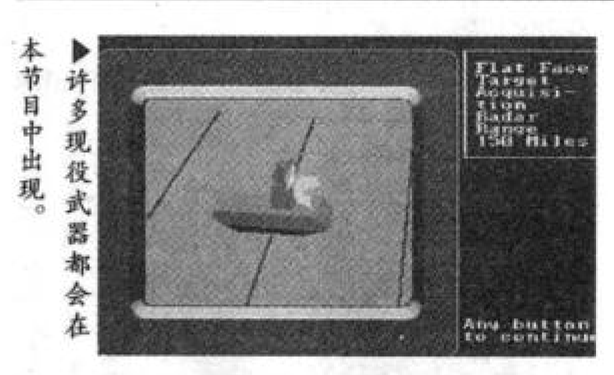


驾驶战鹰、追寻梦想

F-22 战斗机

机种 MD 厂商 EDWORD LEMER & EA 类型 STG 容量 8M

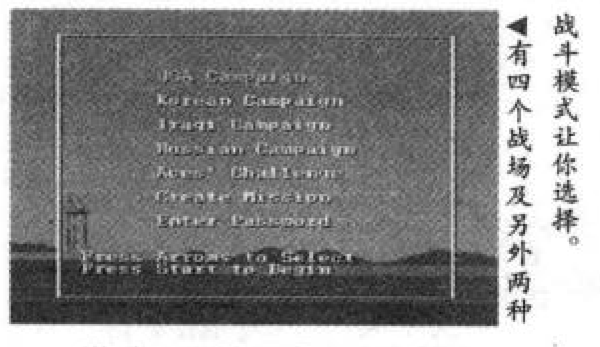
驾驶最先进的战斗机,体验真正的空战乐趣!



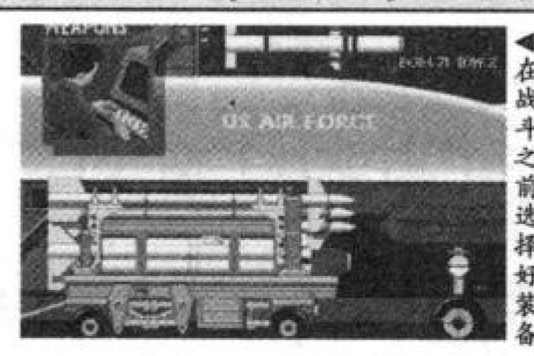
▶许多现役武器都会在本节目中出现。

F-22是美国空军装备的新一代战斗机,采用了一系列新技术,集隐形、机动性高、火力强、电子技术精良等优点于一机,可以说是用高科技武器到了牙齿。大家也许对海湾战争记忆犹新,以美国为首的多国部队之所以在不到两个月的时间内打败了对手,就是依靠强大的空中优势,从一开始就用各种空中力量使伊拉克军队陷于瘫痪状态。这足以证明一点,今后的战争依靠的主要不是数量,而是质量、速度、高科技、士兵高素质等。因此,大家一定想尝试一下驾驶当今世界上最先进的F-22战斗机,去体验一下未来战争的感觉吧!那么,这款节目为你提供了这样的机会。

最让玩家头疼的外文选项,让我来告诉你们吧!



◀有四个战场及另外两种战斗模式让你选择。



◀在战斗之前选择好装备什么武器,有助于顺利完成任务。

游戏一开始就会让你选择难度,共分军校(CADET)、训练(TRINING)、实战(COMBAT)三个难度等级。

进入主菜单后,又分为三种类型的战斗:一、假想战场作战模式,共有四个战场可以选择,有美国战场(U.S.A COMPAIGN)、亚洲战场(KOREAN COMPAIGN)中东战场(IRAQ COMPAIGN)、欧洲战场(RUSSIAN COMPAIGN)。

二、王牌飞行员挑战模式(ACE'S CHALLENGE)。你将受到分别来自四个国家的王牌飞行员的挑战。

三、自编任务模式(GRENTE MISSION),在这里你可以选择交战的国家、敌人的攻击波次数,以及敌人被攻击时武器装备的数量等。

武器装备介绍

20mm CANNON:20mm机炮,每发炮弹重达半磅。射程3000英尺。

BGM-71,TOW-2:"陶"式反坦克导弹,安装了电视制导系统。

SIDEWINDER:"响尾蛇"热寻的导弹,射程5英里。

AIM-7E SPARROW:"麻雀"热寻的导弹,战斗部装药为"响尾蛇"导弹的两倍多,威力巨大,但一次只能发射一枚。

AGM-65 MAVERICKS:电视制导导弹,发射后可以控制它撞向目标。

AIM-120A AMRAAMS:主动式雷达制导导弹,发射后就可以不用管了,这是我们最好的导弹。

HVR-1(HYPER VELOCITY ROCKET):高速火箭弹,相当于一枚重磅炸弹。

RR-170:箔条/火球抛射器,金属箔条可干扰雷达制导导弹,火球可以干扰红外线制导导弹。

AN/ALQ-65 ASPJ:无线电自我保护干扰机。

NV-144EC WARFARE DECOY:电子战假目标,用它可以引开敌人的导弹。

F-22驾驶员手册

在标题画面按C键,就可以看到《F-22驾驶员手册》,其内容如下:

一、各键功能:

A键:打开(涡轮发动机的)加力、增大速度。

B键:发射/使用外挂武器。

C键:航炮开火。

START键:更换外挂武器(在此状态下,可以看到右上角的密码,并且再按A键就可以进入设定视角及控制模式等功能的画面)。

A+B键:锁定现在/下一个目标(游戏设定中无"自动跟踪"时才有效)。

A+START键:定时更换另一种外挂武器。

上+START键:环视一周。

下+START键:观察敌军。

C+B键:游戏设定。

二、忠告:

1、寻找目标时要调整航向,直至雷达锁定框移到屏幕正上方。

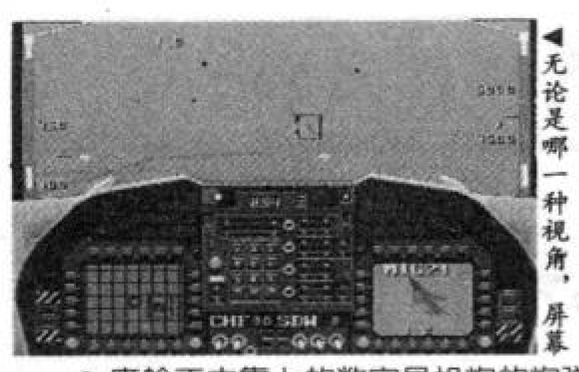
2、然后,拉起直至目标移至正中。

3、当瞄准具变亮时开火。

4、横向或纵向机动,以避开敌人导弹的攻击。

三、座舱设备。

1、飞机座舱的左下方是雷达屏幕,右下方是被武器系统锁定目标的真实图像。



◀无论是哪一种视角，屏幕上的要素一定要认清楚。

2、座舱正中靠上的数字是机炮的炮弹数。靠下方的 CHF 旁边的数字为现存干扰物的数量。

3、机窗左上方的数字是此时飞行员所承受的过载，以 g(重力加速度)为单位，当飞机俯冲时，由于惯性过载的作用，血液涌向头部，使飞行员眼球充血，此时屏幕会变红；同样的道理，当飞行以大仰角爬升时，血液流向腿部，飞行员脑部缺血，屏幕会变暗，甚至变黑。

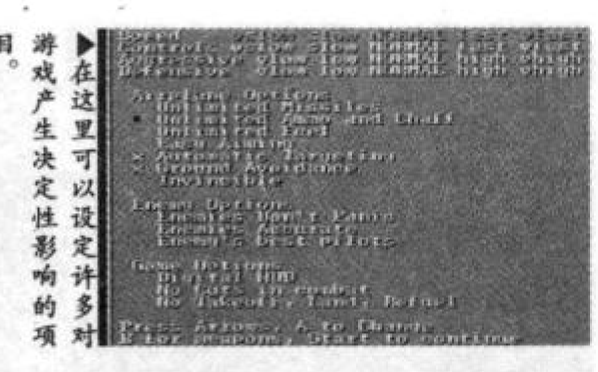
4、机窗左边的数字是速度，以节为单位(1 节 = 1.852 公里/小时)。右边的数字是高度，以英尺为单位。

5、当你向太阳飞去时，你的护目镜会变色，你看到的景物就都蒙上一层黄色。

游戏设定

在 OPTION 中可以设定速度、控制、攻击力、防御力四项的数值，通过调节大小写或加标志“X”表示有效，按 A 键一下有效，再按一下取消。

飞机选项中可设定导弹无限、炮弹和干扰物无限、燃油无限、容易瞄准、自动跟踪目标、自动回避地面攻击、无敌这些指标使游戏变容易。



▶在这里可以设定许多对游戏产生决定性影响的项目。

敌人选项中可设定敌人不会惊慌、敌人射击准确、敌人是优秀驾驶员来选择不同的战斗难度。

另外，还可以设定数字 HUB、战斗不停顿、不起飞、不着陆、不加油这些项目使游戏简化。

惊心动魄的战斗开始了，去驾机击败对手吧！

美国战场

在这关中，你将练习使用 20mm 机炮，“响尾蛇”导弹、“麻雀”导弹、“陶”式反坦克导弹、干扰箔条/火球抛射器等武器系统。而且，还有起飞、空中加油、着陆等基本飞行技术的训练。你的敌人数量较少，你将发现这是很容易通过的一关。

结束画面：军官俱乐部

亚洲战场

这关一开始是从航空母舰上起飞，干掉两架执行侦察任务的 MIG－27 之后，你要去攻击敌人防守严密的司令部。然后，去营救一架我方侦察机，同时还要将敌人的一个基地摧毁。……敌人又发动进攻了，去摧毁他们的装甲群。敌人士气低落，……去炸毁敌人的直升机基地。……非常不幸，KC－135 加油机被敌人击落了，返航。……攻击敌人的预备队，然后加油、返航。

结束画面：一位端着枪的丛林战士。

中东战场

这关一开始是一些零星的战斗，接着你要去为一架载有大人物的直升机护航，激烈的空战从此开始。你时而去攻击敌人舰队，时而去执行护航任务。时而又去为地面部队提供支援。最后的战斗终于结束了，着陆。

结束画面：泪流满面的中东某国领导人。

欧洲战场

这关一上来就要与成群的米格机进行殊死的空中格斗。接着是交替攻击地面和空中敌人。……在我军的打击下，敌人逃离战场，你的任务是进行追击并摧毁敌人赖以逃窜的机场。

结束画面：挥手致意的某国领导人。

王牌飞行员的挑战

向你挑战的来自四个不同国家的王牌飞行员每人都写了一封挑战书，措辞严厉并突出反映了不同意识形态的差异。第一回合为一对一的空战；第二回合为一对二的空战；第三回合是一对四空战。去迎接挑战吧。看你的了！

结束画面：一面美国国旗。

自编任务模式

在此模式中，可任意设定战况，左键为减，右键为增，按 B 键选择外挂武器。并且可以在美国、亚洲、中东、欧洲四个战场中任选一个来进行战斗。其他的设定为：

WAVES：敌人的攻击波次数

MIG－21：空中防御战斗机

MIG－27：战斗/轰炸机

MIG－29：空中优势战斗机

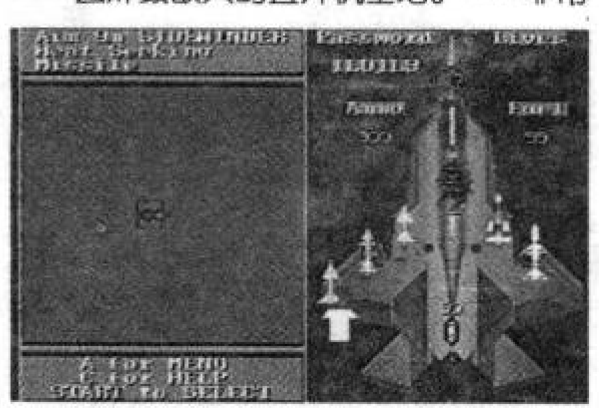
MI－24：武装直升机

ZSU－23：自行高射炮

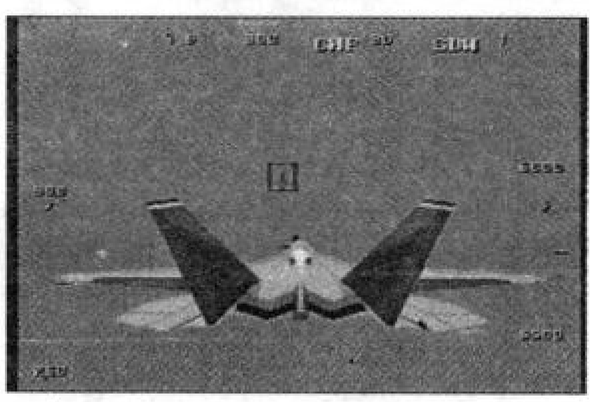
MOBILE TARGET：机动目标

FIXED TARGET：固定目标

文/时雨　责编/PINSER



▲在游戏中，要随时注意飞机的各项数值。



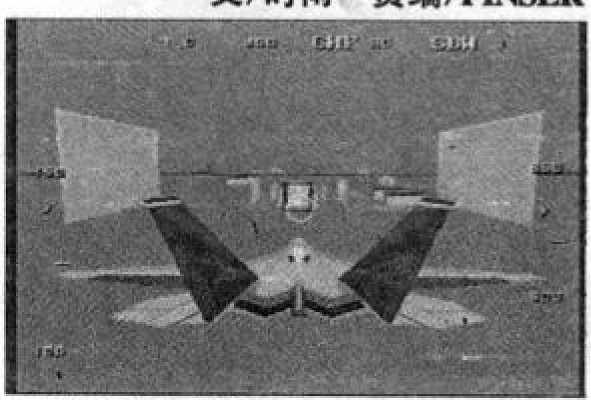
▲发现敌机，一定要紧紧盯住它，FIRE!



▲命中！敌机被击毁了，飞行员也跳伞逃命去了(这个彩色的伞倒象是体育运动时用的)。



▲看，F－22 的雄姿，任何敌机都不是它的对手，它代表着当今最先进的空中力量。



▲任务完成了，降落！

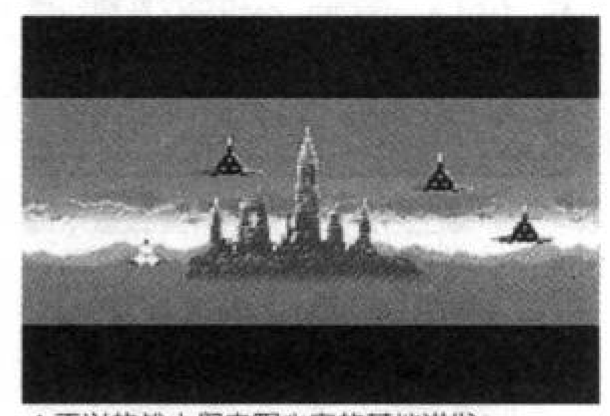
EX-RANZA

超能合体，勇往直前

EX 机动战神

机种 MD　厂商 TREASURE　类型 STG　容量 8M

有人想要争服世界，女友失踪了的主角驾驶 EX—RANZA 出击！



▲正义的战士们向野心家的基地进发！

公元 2×××年，野心勃勃的 X 博士妄图利用他发明的各种武器征服世界。年轻战士的女友也被掳去，他立即驾驶自己心爱的机动战士 EX—RANZA 向博士的堡垒进发，为保卫正义与和平，也为了所爱的人战斗。

EX—RANZA 的性能

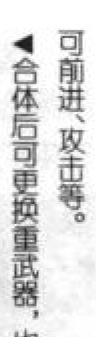
EX—RANZA 由两部分组成，一为人形机器人，另一为单轮战车。平时，EX—RANZA 的两部分不在一起，你可以通过不同的键位，同时控制这两部分，当然主要是控制机器人。而当机器人与战车合体后，其机枪即成为自动寻的武器，不用你瞄准，并且可以更换重武器。在合体时按住下键，放开后合体战神会自动弹起，再按上键，机器人就会离开战车。

EX—RANZA 分开时，你会感觉驾驶机器人是十分惬意的。它可以步行，也可以飞行，飞行是靠背包中存储的压缩空气为动力的。所以飞行的时间不长，不一会就会因没有压缩空气而下落。而当落回地面时，便可储满压缩空气。无论行动还是使用重武器，EX—RANZA 都离不开能量，它是靠光能来做动力的。但存储的光能平时只能直接用于重武器，只有在能量转换器处将光能转成防御能才能使 EX—RANZA 能量充沛。

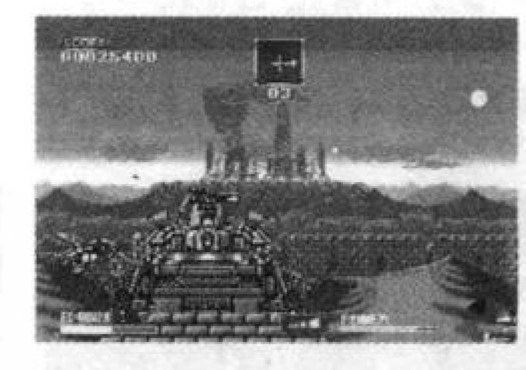


◀平时 EX—RANZA 是分开的。如有 6B 手柄，可以同时控制它们两个。

◀掌握好飞行的技术对于过关是非常重要的。



◀合体后可更换重武器，也可前进、攻击等。



◀在能量转换器上可以将光能转换成防御能。

EX—RANZA 所使用的六种重武器

●火焰喷射器

威力大，火焰长度有限，速度快。

●贴地能量波

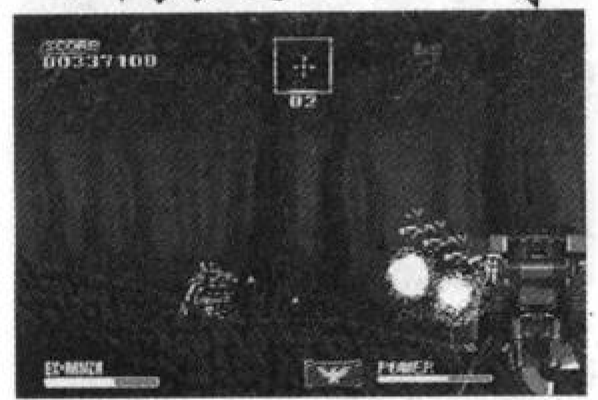
蓝色的火焰在地面扫荡，打到敌人之前，还可以不断反射。

●激光枪



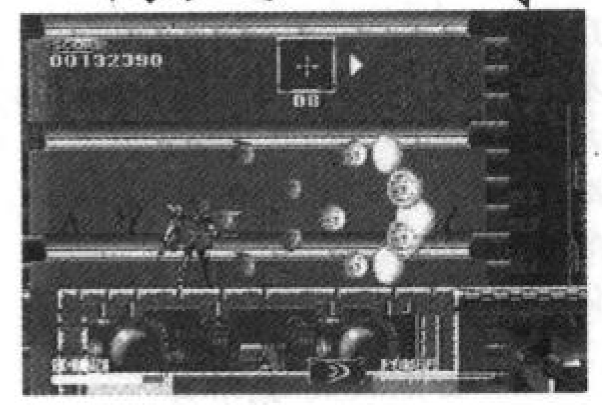
两束激光分别按顺逆时针方向扫射，打到敌人后自动锁定，击毁为止，而且激光可以抵消一切敌方子弹。



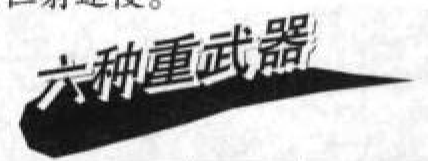


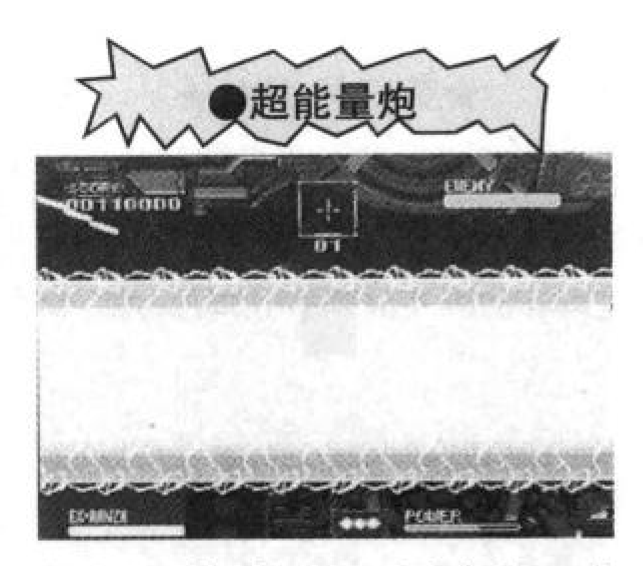
飞出攻击敌人，自动追踪，打死为止。攻击未完时，再按B键可召回战鹰。电脑自认为无目标时，战鹰飞不出去，因而有些敌人打不了。

●扇面火

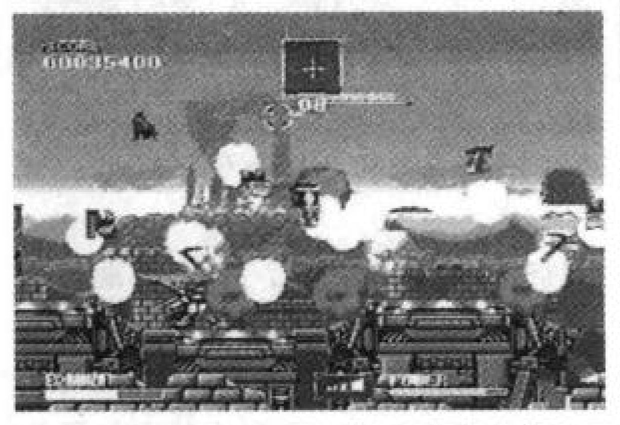


面积大，但射速慢。





扫平画面中一切敌人，威力极大，以前似乎只有敌人才有。但有后座力，且只有POWER满值时才能使用。



▲画面上显示器很多，敌方角色也很多，打爆之后火团四溅。

看清画面上的一切要素，才利用攻关！

游戏画面有许多显示，代表当时的各种情况，弄清楚才可顺利过关。

▲正上方的方框是雷达，十字中央为EX—RANZA的方位，蓝点为战车的位置，黄点为敌TARGET位置，箭头表示雷达范围外敌TARGET方向，数字表示未消灭的敌TARGET数目。

▲左下角显示槽为EX—RANZA的防御能显示。

▲正下方的方框内是现持重武器。

▲右下角显示槽为EX—RANZA的光能显示。

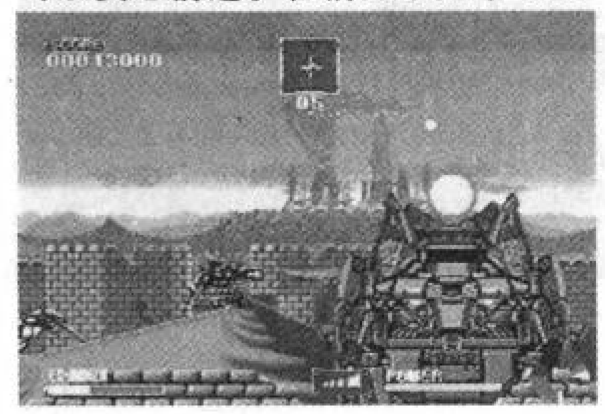
▲右下角圆盘为压缩空气压力显示器。

▲有时画面中会有些打出来的宝物，吃后可加防御能、加分、加续关机会。

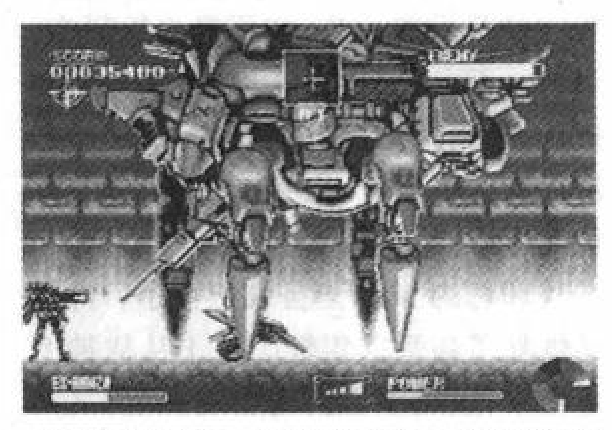
壮绝的战斗场面，EX—RANZA拯救世界！

★第一关 平原★

由于在野外，随时可以补充光能，可以安心前进。在消灭了几个TARGET后，关尾BOSS出现，一上来便要用火焰喷其头部，当它无法向下打激光时，可合体轻松将其干掉。



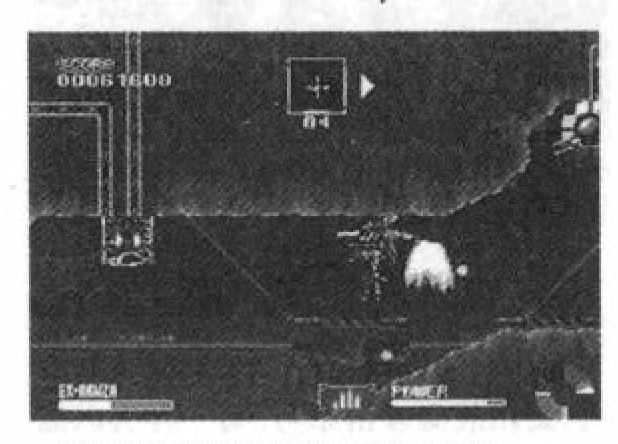
▲这关内要消灭6个TAGET。



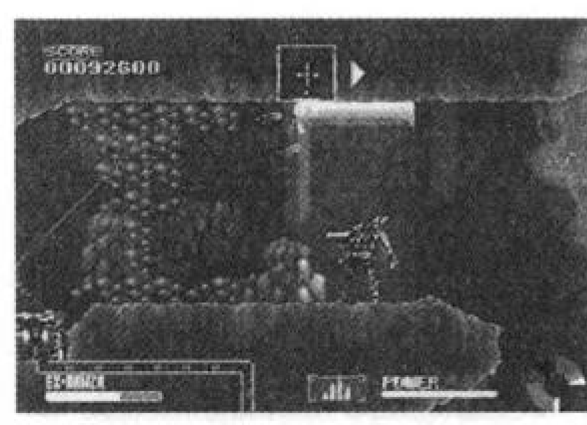
▲BOSS真是巨大，要先打其头部，再打断它的腿，之后就好收拾它了。

★第二关 洞穴★

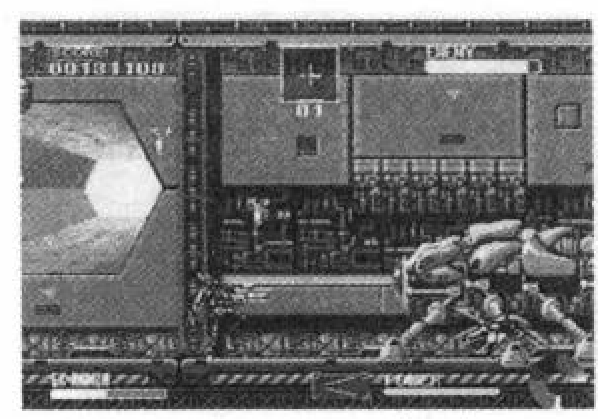
在洞内补充光能需要打开天窗。许多炮台通过长长的导线与控制台相连，干掉控制台，炮台就成了废物。这关有浓酸池不可进入，在酸池上方可得到激光器。关中有一种敌人十分难打，但其怕光，可利用光线杀死它们。关底处会有许多飞机袭来要小心。关底是一四节的机器人，每打掉一节便换一种攻击方式，要使用激光枪和不断后退，当它冲过来时要飞起躲开，才可以过关。



▲将火控装置打掉，炮台即会停止射击。



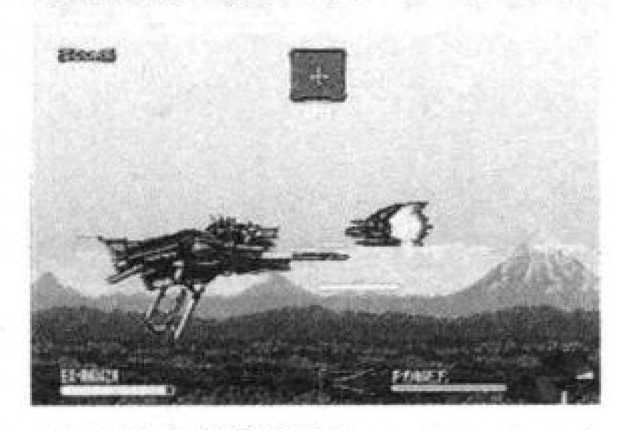
▲天窗透出的光线，不但可以补充POWER，也可以杀死这些小虫。



▲这关只要一边退一边用激光枪打它即可。

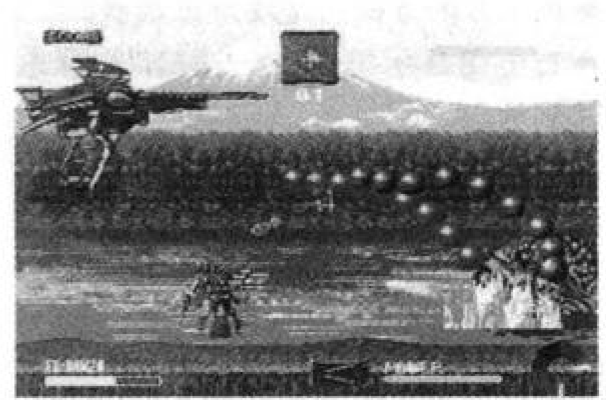
★第三关 丛林★

由于树叶繁茂，只有树顶才有光线可补充。树上有许多小果子可加防



▲在树顶上才能得见天日。

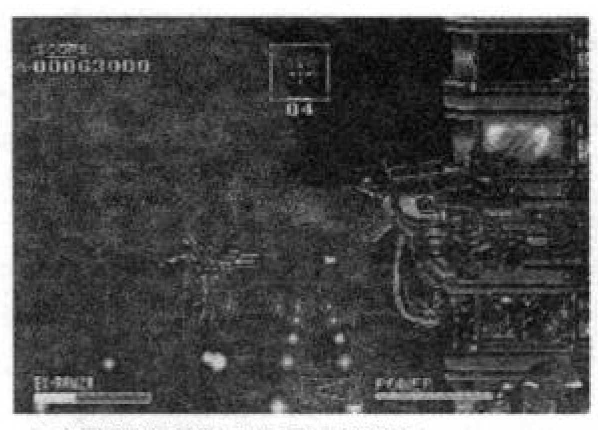
御能。关内有战鹰可取。用其对付TARGET十分方便。关底为一异形，要攻击其眼部才有效，最好用激光打。



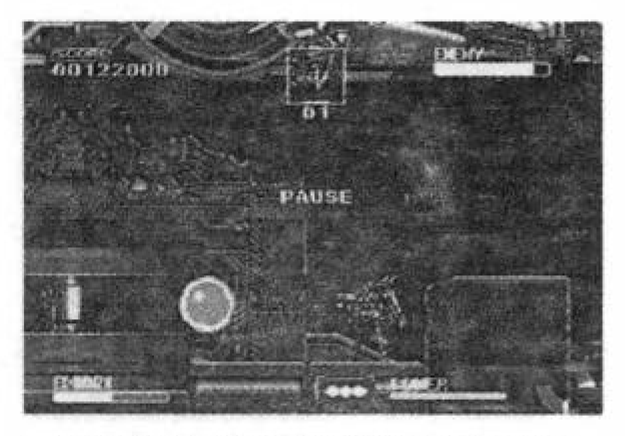
▲这家伙很是难缠，要看准时机用激光枪打它的眼睛。

★第四关 高楼★

这一关在黑夜中作战，要注意节约POWER。有敌人向EX—RANZA扔



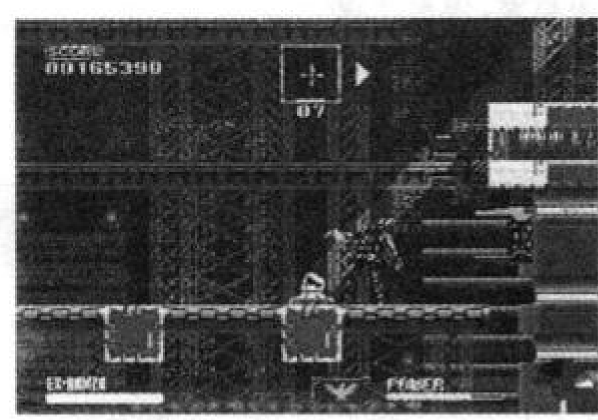
▲在这关中控制飞行是最关键的。



▲关底若打中了防护球，它就会高速向你撞来。

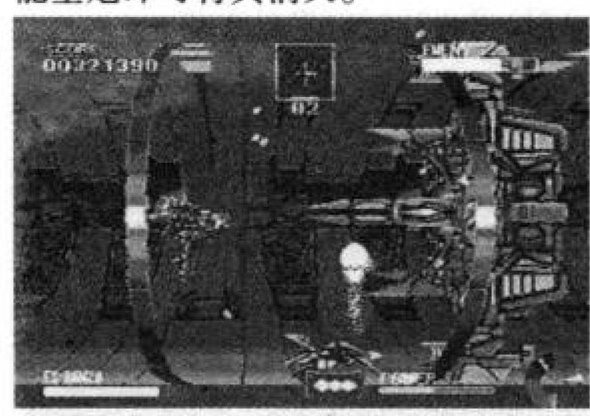
灯泡，TARGET借以发灵巧炸弹，很可恶。打破玻璃窗可补充光能，TARGET用战鹰可以消灭，但向上飞总有压力不足的感觉，有时一定要蹲下再按上才能飞上去。关中藏有超能量炮，要仔细找。关底处先消灭会发射跟踪激光的五个炮台，然后出现一圆一方两物体，只能打方物体，圆的不能动。

★第五关 城市★



▲被探照灯照射可加速补充光能，但敌人也会发现你。

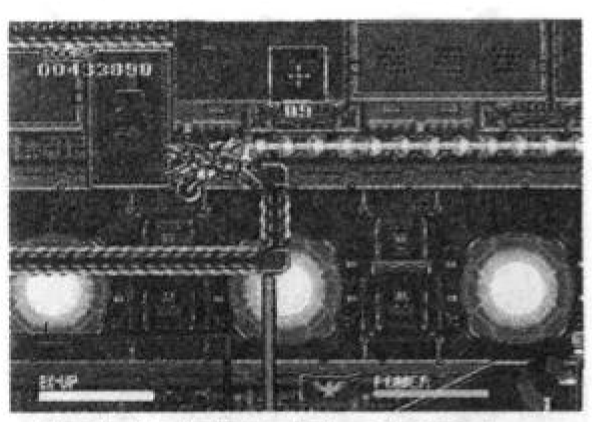
在黑暗的城市中进行，补充POWER只能靠探照灯，然而这样却会招来大批敌机。关中TARGET有两门机关炮，会疯狂射击，要小心。出发点附近有扇面火，然而这关却要利用战鹰来对付敌人。关底发出的碎玻璃会反射战神的攻击，但只需用四次超能量炮即可将其消灭。



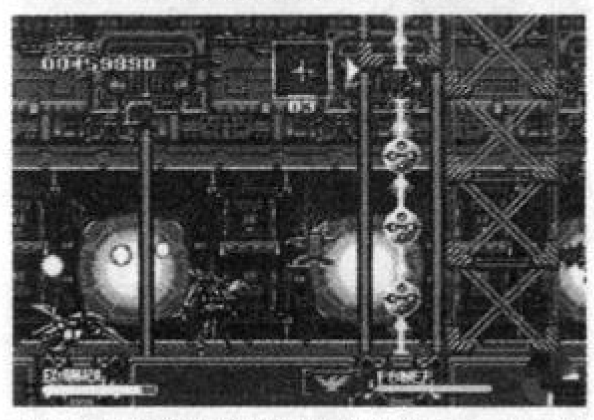
▲只要不靠近它，一般不会被它攻击到，再用超能量炮将其击毙吧。

★第六关 基地★

这一关很长。首先遇到持盾的敌人，要用战鹰攻击才行。另一种会向战神扔出许多手榴弹，也要速战速决。TARGET会发红外线锁定目标，用激光枪对付它较妥。关中有许多火柱，碰上可不得了，而控制其的装置位置很巧妙，要利用战车及扇面火来干掉它们。途中还会遇到风扇，被其风力左右时要小心不要撞上敌人。火池上方布



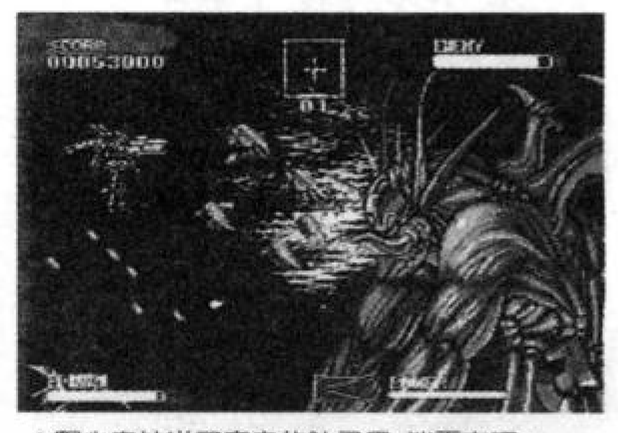
▲这里的火控机关必须合体后才能打倒。



▲画面里面有个卑鄙的家伙在向EX—RANZA射击。

满空雷，要小心躲避。另外，还要躲避一架鹰形战机发射出的子弹。打关底要用战鹰，而且要事先换好才行。关底是一架大型战机，要先干掉它的机关枪，再攻击它腹部的坐舱，它会发射火球，同时有奇特装置不断推动火球向战神飞去，讨厌之极。

将战机打爆后，战神与X博士的坐舱同时从一竖井内下落。这时战神



▲野心家钻进了魔鬼的肚子里，消灭它吧！

的攻击无效，只有挨打的份。落地后，X博士胁持了你的女友进入一机械怪兽内做最后的反扑。先用激光枪射击，当其一部分被打爆后，会放出一道防护屏，任何攻击对其都无效。但那防护屏耗能太多，不一会儿就没了，打它就很简单了。

邪恶的X博士自取灭亡了，世界又恢复了和平。年轻的战士从战神上走出来，救出了自己的女友，一切又都美好如初了。

文/邱康敏　责编/PINSER



蛮荒世界、弱肉强食

恐龙快打

机种 MD/SFC　厂商 TIME WARNER
类型 ACT　容量 24M/32M

由街机移植到家用机上的美版对战游戏！



◀共有七头战士之兽在进行角逐。

本节目首先在街机上推出，在欧美等地大受欢迎，继而相继移植到许多机种上，包括 IBM－PC 及各种八位、十六位家用游戏机上，可见 TIME WARNER 对这个节目倾注的热情及人力、财力，对这个节目寄予的厚望。

由七头恐龙及类人猿做主角，至于为什么而战，就理解成原始野性大发作吧！每个原始斗士都有自己的绝技，不但充满了野性，也有许多幽默存在。《恐龙快打》有很浓的美版对战游戏风格，有美式的出招方式、有终结技，很象《真人快打》哟。



▶恐龙们也是为了争夺领地而战吗？

让我们变做一只巨兽，来体验它们的世界！

下面来介绍一下每名恐龙斗士的必杀技技终结技及连击技，其中包括一招在超任版上独有的终结技，出招以角色在左侧为准。

HQ 表示上段轻击，对应 MD 机为 X 键、SFC 机为 Y 键。

HF 表示上段重击，对应 MD 机为 Y 键、SFC 机为 X 键。

HP 表示上段强力击，对应 MD 机为 X + Y 键，SFC 机为 X + Y 键。

LQ 表示下段轻击，对应 MD 机为 B 键、SFC 机为 A 键。

LF 表示下段重击，对应 MD 机为 B 键、SFC 机为 A 键。

LP 表示下段强力击，对应 MD 机为 A + B 键、SFC 机为 A + B 键。

终结技只有在决胜局才可使出。

BLIZZARD

●特殊技



在空中按 HF、LQ



靠近时按住 HP、LF，按↓↑



按住 HF、LF，按←→



靠近时按住 HQ、LF，按→↘↓↙←↖↑



按住 HQ、LQ，按←→



按住 HP、LF，按←→



按住 HQ、LQ，按↓↑



按住 HP、LP，按←→



靠近时按住 HF、LQ，按→↘↓↙←↖↑



按住 HP、LP，按←↖↑↗→↘↓

●终结技

碎脑

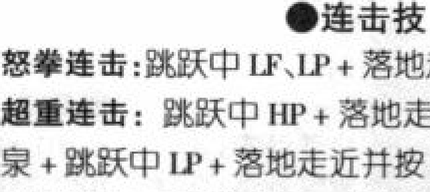
按住 HP、LF，按↓↓←↑→



按住 HP、LP，按↓↓↓↓↑



按住 HP、LP，按↓→↑↓↑



●连击技

怒拳连击：跳跃中 LF、LP + 落地走近并按 HF、HP

超重连击：跳跃中 HP + 落地走近并按 HP + 寒冰喷泉 + 跳跃中 LP + 落地走近并按 HQ、HP + 快重击

冻气连击：走近并按 LP + 寒冰喷泉 + 跳跃中 LP + 落地走近并按 LF、LP

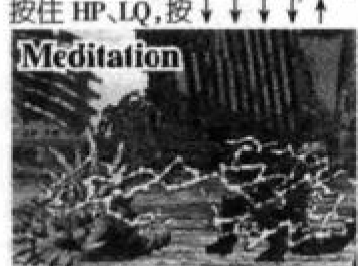
下上连击：跳跃中 LP + 落地走近并按 LF、LP

ARMADON

●终结技



按住 HP、LQ,按↓↓↓↓↑

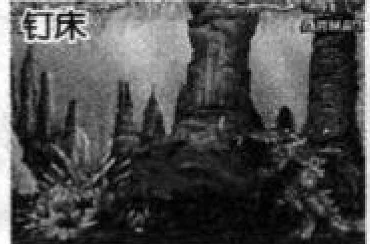


按住 HP、LP,按→↓←→→



按住 HP、LQ,按↓←↑↓

●特殊技



按住 HF、LQ,按↓↑



靠近时按住 HP、LQ,按→←

铁娘子

按住 HF、LQ,按←↑→



按住 HF、LF,按←↑



按住 HP、LQ,按↓↘→↗



按住 HQ、LQ,按←↓→

死亡螺旋

按住 HQ、LF,按←→↓



按住 HP、LP,按↑→↓

●连击技

跳跃低连击:跳跃中 HF+落地后按住↓,HF、HP

跳跃靠近连击:跳跃中 LF、HP+落地后按住↓,LF+HP+猛冲

钉床连击:跳跃中 HF、HP+落地后↓,LQ+钉床

死亡螺旋连击:跳跃中 LQ、LP+落地后↓,LF+死亡螺旋

CHAOS

●特殊技



公羊冲:按住 HQ、LQ,按→→

百贯落:按住 HF、LF,按↓→↑↘

●终结技



按住 HP、LP,按↓→↑↘(此技只能在 COVE、STRIP、RUINS 三个场地使用)




按住 HP、LP,按→→→←←←



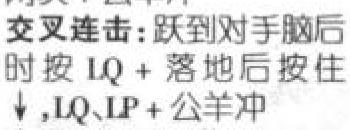
按住 HF、LQ,按←↖↙

慢速吐

按住 HF、LQ,按↑→



按住 HF、LQ,按↓↘→↗↑↖←



按住 HQ、LQ,按↓,不放开 HQ、LQ,然后按住 HF、LF,按←→←→

●连击技

公羊冲连击:跳跃中 LP+落地走近并按 HQ 两次+公羊冲

交叉连击:跃到对手脑后时按 LQ+落地后按住↓,LQ、LP+公羊冲

高低连击:靠近时按 HQ+按住↓,LQ、LP

特殊连击:跳跃中 LP+落地走近并按 HF、HP+公羊冲+↓HF



靠近后按住 HF、LF,按→←



按住 HQ、LF,按↑→



按住 HP、LP,按→↘↓↙←↖↑

DIABLO

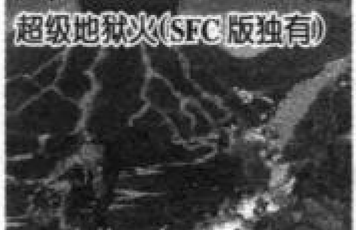
●终结技



按住 HP、LP,按↖↓↘



按住 HF、LP,按→→→→→



按住 HQ、LP,按↑↓↑↓↓

●特殊技



按住 HQ、LQ,按↓→

烫脚

按住 HF、LF,按↖↘



按住 HQ、LF,按↓↑



按住 HQ、LQ,按↑→



按住 HF、LF,按↓→



按住 HF、LP,按↑



●连击技

火球连击:走近并按 HQ、LQ+快火球

烫脚连击:跳跃中 HP+落地后 HQ、HP+烫脚

死触连击:跳跃中 LF、LP+落地走近按 HF、HP+烫脚

万斤撞连击:跳跃中 LF、LP+落地走近并按 HQ、HF+↓LP+万斤撞击



按住 HQ、LF,按↑→↓



按住 HP、LP,按↓↑↓

SAUROU

●终结技



按住 HP、LP,按←→←→←



按住 HP、LP,按↑↓↑↓↓



按住 HQ、LQ,按↓↓,不放开 HQ、LQ 并按住 HF、LF,按↑↑

●特殊技



在空中按住 HF、LF

头上顶
按住 HQ、LF,按↓↑

地震跺
按住 HP、LF,按↑↓



按住 HF、LQ,按↓↑↓



按住 HF、LF,按→←

大撕叫
按住 HQ、LQ,按↓↑



按住 HQ、LQ,按←→



按住 HP、LP,按↓↓↑

●连击技

小打连击:走近并按 HQ + 按住↓,HQ、LP
贵族连击:跳跃中 LF、LP + 落地后走近并按 HQ、HF、LP
晕眩连击:跳跃中 LP + 落地后走近按 HQ、HP + 晕眩波
抓抽连击:跳跃中 LF、LP + 落地后走近并按 LQ、LP

TALON

●特殊技



按住 HF、LQ,按←↑→

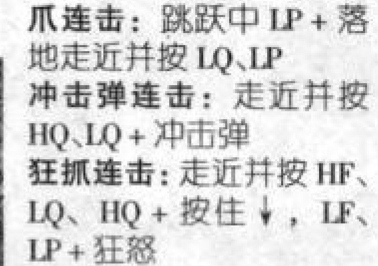


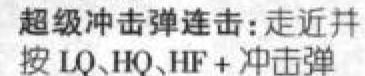
靠近时按 HF、LF,按↓←

●连击技

爪连击:跳跃中 LP + 落地走近并按 LQ、LP
冲击弹连击:走近并按 HQ、LQ + 冲击弹
狂抓连击:走近并按 HF、LQ、HQ + 按住↓,LF、LP + 狂怒
超级冲击弹连击:走近并按 LQ、HQ、HF + 冲击弹

●终结技


掏心
按住 HQ、LP,按→↓←↑↓


溃逃(SFC 版独有)
按住 HP、LP,按→←↑↓

碎片
按住 HQ、LF,按→↓←↑→




按住 HQ、LF,按↓←

咬喉
在连击时,按住 HF、LF,按← →



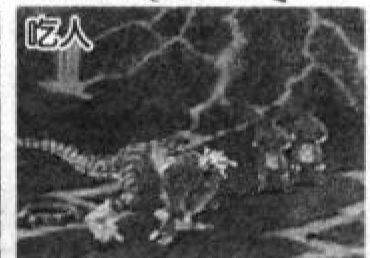
按住 HF、LQ,按→↓↘



按住 HQ、LF、→是向前跑,按住 HQ、LQ、←是向后跑



按住 HP、LQ,按↓→



按住 HP、LP,按→↓←

VERTIGO

●终结技





石化:按住 HF、LF,按←←←,不放开 HF、LF 并按住 HQ、LQ,按→→

缩小食用:按住 HF、LF,按←←←,不放开 HF、LF 并按住 HQ、LQ,按↓↑

●特殊技



按住 HF、LF,按↓↑



按住 HQ、LQ,按←←



按住 HF、LQ,按→→

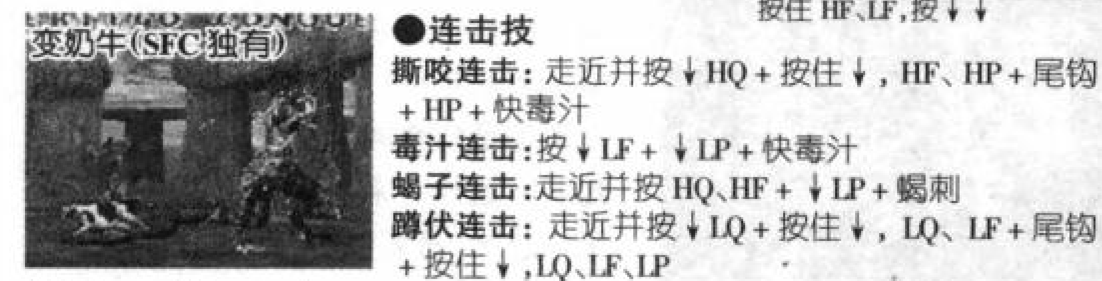


按住 HF、LF,按↓↓



按住 HQ、LQ,按→→

慢毒汁
按住 HF、LF,按→→



按住 HP、LP,按←←←↓→

●连击技

撕咬连击:走近并按↓HQ + 按住↓,HF、HP + 尾钩 + HP + 快毒汁
毒汁连击:按↓LF + ↓LP + 快毒汁
蝎子连击:走近并按 HQ、HF + ↓LP + 蝎刺
蹲伏连击:走近并按↓LQ + 按住↓,LQ、LF + 尾钩 + 按住↓,LQ、LF、LP



按住 HF、LQ,按←←



按住 HP、LP,按↓→↑


责编/PINSER



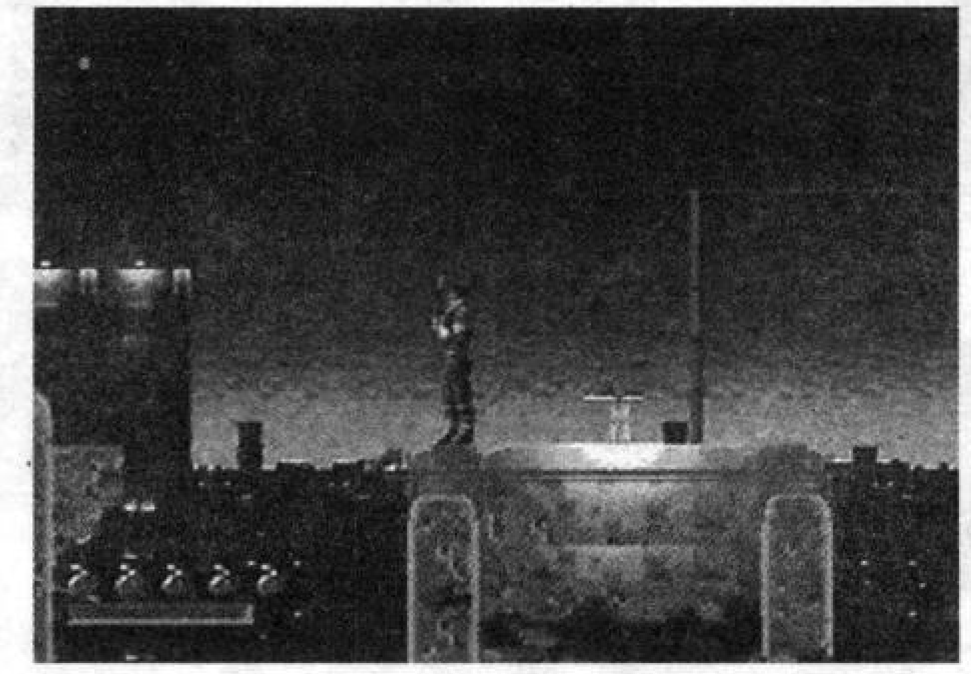
让疯子去治服疯子

越空狂龙

机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 STG　容量 16M

又一款由动作片巨星史泰隆主演的影片搬上 MD 舞台！

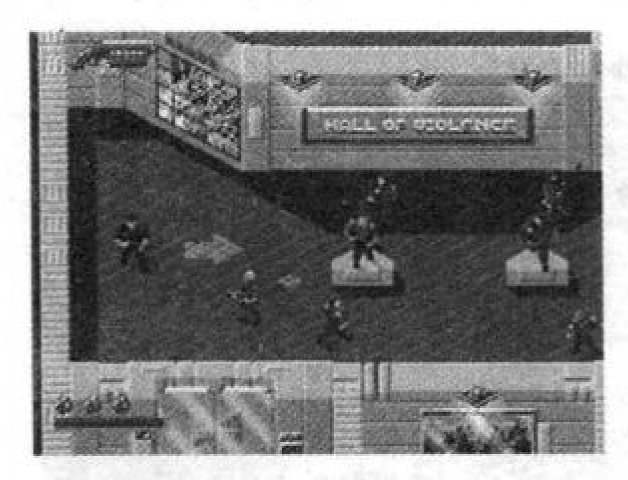
本游戏是根据美国华纳公司于 1993 发行的电影《越空狂龙》改编的。特警史巴顿武艺高强，主张以暴制暴。一次行动中，他虽然制服了强敌菲利克斯，却没能救出人质，还被反咬一口，与罪犯一起被冷冻起来。2032 年，菲利克斯越狱，并抢劫了博物馆里的武器，在城市中大肆破坏。长期的平和，警察无以制暴，不得不提前唤醒史巴顿，玩家所控制的正是这暴力警察，从冷冻前开始，步步紧逼菲利克斯。



◀菲利克斯及其同伙想要炸毁大楼，那么就让疯子去治服疯子。

疯狂地玩！疯狂的游戏，

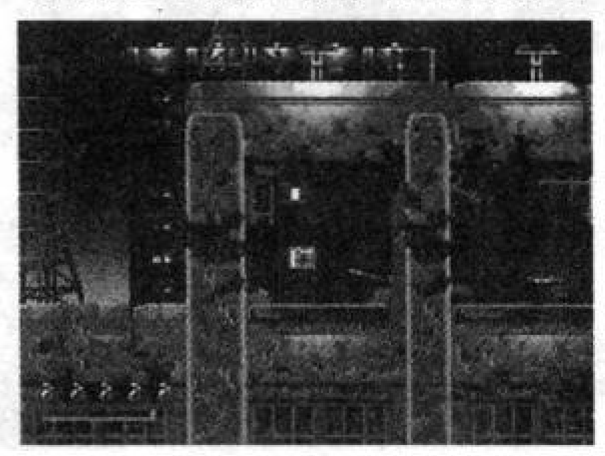
无敌的史泰隆也要靠各种宝物才能生存！



▲散弹枪的威力很大，但弹量有限。

游戏中最基本的武器为手枪，子弹无限。随着游戏的进程，还可以得到大威力手枪和散弹枪，但子弹只有二十发。投掷物有三种：手雷是最安全的一种，最多可带五颗，威力较大；燃烧弹是最“危险”的一种，最多可带三枚，威力最大，产生的火焰既伤敌又能伤己；冷冻液，最后一关才有的特殊武器，最多可带三瓶，威力较小，只能把敌人、机械或自己冻住，产生的冰面不能碰。除武器之外，药箱可加血，无敌和加命的形状很特殊，另外还有在特殊地方才可得到的夜视仪。而最重要的，还是诸位的聪明才智，因为一味的胡冲乱突是万难爆机的。

这个游戏的难度较大。游戏中成功的营造出紧张气氛，简直让人透不过气来。而最有趣的地方还要算菲利克斯，他不仅出现在关底，还常常在你前面的路上出现，每当这时，只要击中他，就会留下“1UP”。即使在关底处，只要他是空血或不显示血，也可如法炮制。这样一来，难度也就有所降低了。总之，只要细心，每关都将有所发现。



▲注意寻找急救箱是过关的必要。



▲只要抓紧时机击中菲利克斯，便可出现 1UP。

根据电影情节改编的游戏剧情扣人心弦！

游戏共分横版射击和3D射击两种方式，不论是哪一种方式均十分火爆刺激。本节目共10关，但只有将难度定在"疯狂"(CRAZED)上，才可以玩到第8、9、10关，把游戏进行到底。

第一关 1996年的洛杉矶



▲许多角落中都隐藏着1UP，请多加留意。

史巴顿从天而降，干掉第一个枪手，在他所在的台上向左跳，既可得"1UP"。这关的敌人很弱，可以熟悉一下操纵方法，但要注意从高处落下着地时不要按跳。关尾处，菲利克斯望风而逃，同时一大排炸药筒被引爆，你只要不断地向前跑即可过关。本关要注意寻找没走过的路线，因为那里往往藏着加命，第一关可以加到许多条命。

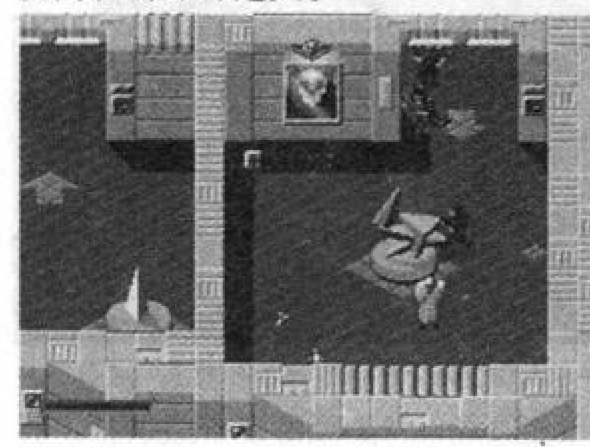
史巴顿被冷冻，而2032年被唤醒，任务是寻找人质并俘虏菲利克斯。



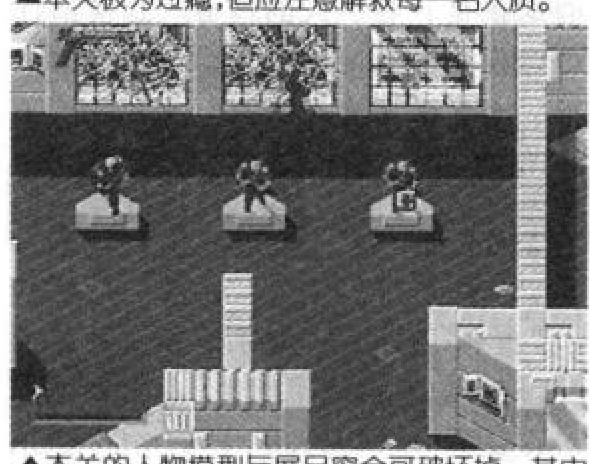
▲从第一关的滑索滑下，也可以得到1UP。

第二关 博物馆里的人质解救战

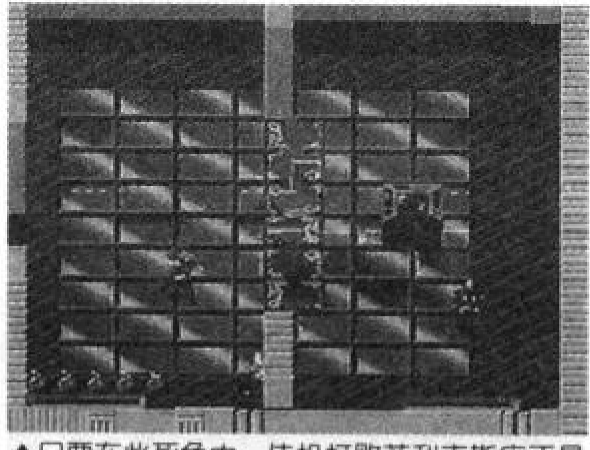
本关场景为俯视，人物移动速度相当快，那些人质也都是不死身，无论谁打都不死，所以可以痛痛快快地大干一场。本关的道具绝大部分藏在人物模型的玻璃内和展品窗内，全可破坏掉！这关要按地上的箭头所指方向把人质全救出。不可与敌人纠缠，尽量利用地形用手雷攻击。关底处，菲利克斯因为有了大功率激光枪而十分猖獗，但只要躲在中间的短墙后，在敌开枪间攻击即可过关。



▲本关极为过瘾，但应注意解救每一名人质。



▲本关的人物模型与展品窗全可破坏掉，其中可得到大量宝物。

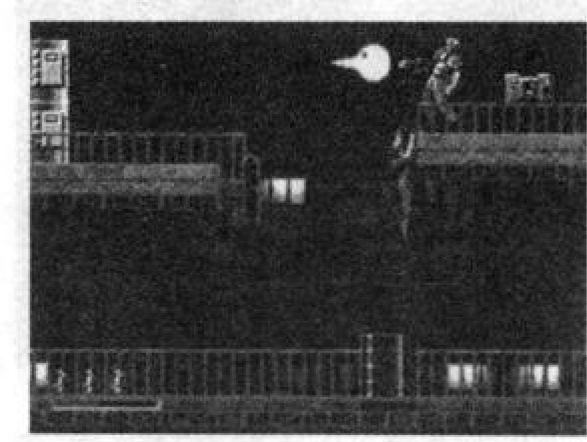


▲只要在此死角内，待机打败菲利克斯应不是难事。

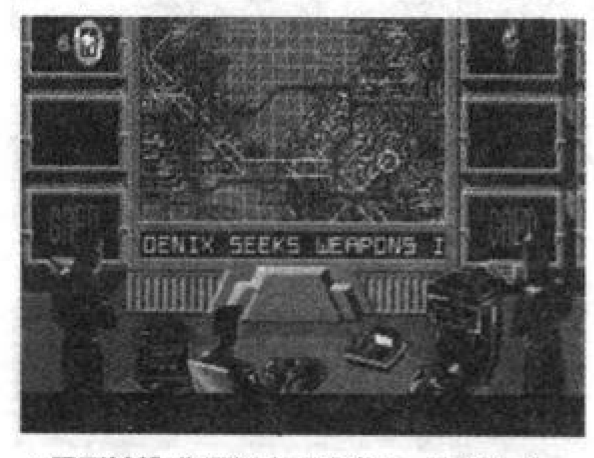
第三关 街头枪战

菲利克斯掉到了地下城的街上，史巴顿紧迫不舍。本关与第一关无大差别，只是这次地面已不很安全，高低错落反而好些。关底处的菲利克斯十分狂妄，而那正是他的致命弱点，史巴顿只消来回跑动，一边射杀小兵，一边避开菲利克斯的子弹，当他停下时乘机开枪即可。当他空血后，会藏起来，史巴顿必须攀上梯子迅速跳上右侧平台才能过关。

菲利克斯失踪了，但罪犯们却在到处破坏。在地图上你可以选择完成下列三项任务的顺序。



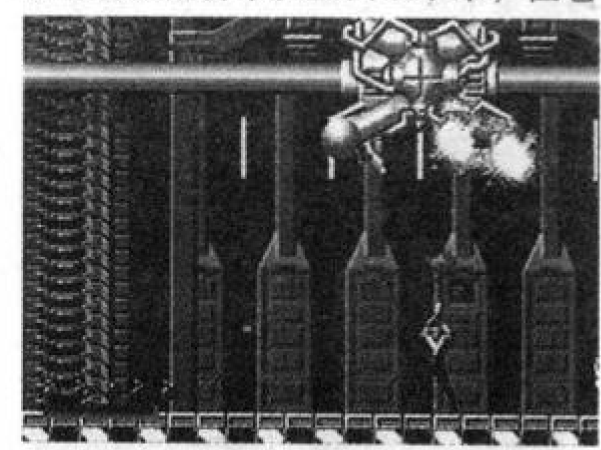
▲最后由梯子跳上右侧平台一定要干净利落。



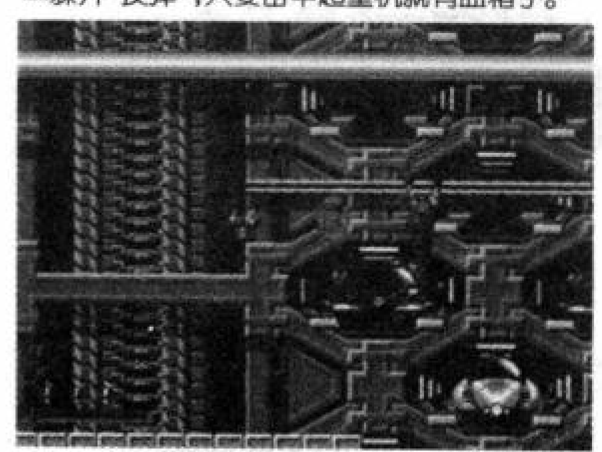
▲回到总部，你可以自己决定下一步做什么。

任务一 破坏重型机械场

二十一世纪的轿车工厂中布满了罪犯，自动机枪也助纣为虐，还不时有起重机把轿车从上面砸下来，但它

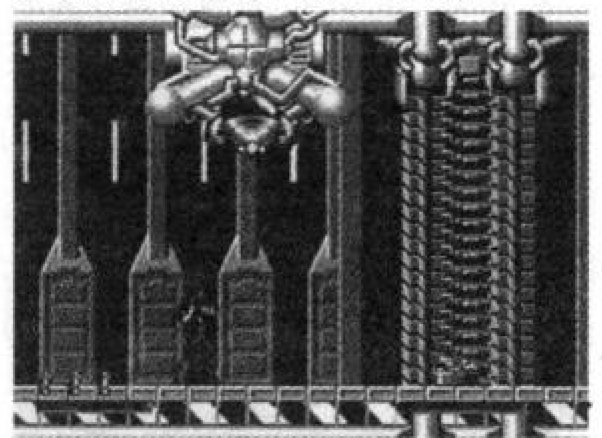


▲躲开"投弹"，只要击中起重机就有血箱了。

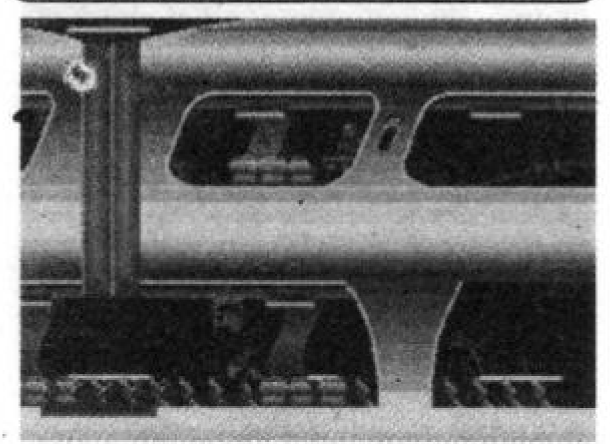


▲加命和无敌都眼前了。

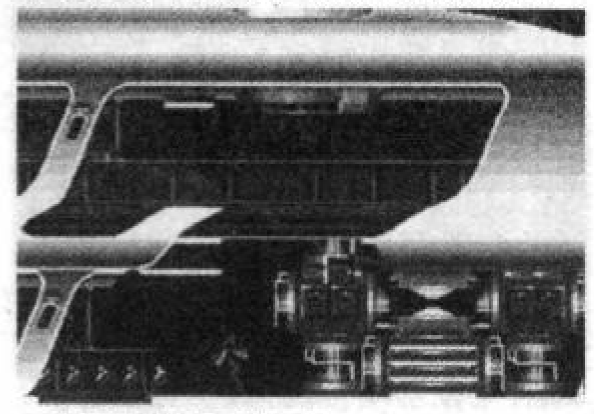
却是难得的助手，只要在它“投弹”后击中上方横向移动的起重机就可得到加血药箱。这关敌人较灵活，危险稍大些，应步步为营，小心从事。起重机只有击中它的正下方才有效。


▲只要找到规律，这个关尾并不难打。

任务二 双层列车


▲本关是在双层列车上消灭歹徒。

飞驰的列车上有许多歹徒，史巴顿要把它们一一击毙。本关内容较少，没有关底，只要破坏车头的机关即可。但要注意在越过车箱间的连结处时要走车顶，必须先击碎通风道顶盖才可上到车顶，在车顶上小心道灯。


▲破坏此机器就可过本关。

任务三 图书馆

图书馆中敌人很多，墙头上又有移动式激光器，交织成密集的火力网。此处决非久留之地，救出人质快走！本关没有总关底。

完成了三项任务，菲利克斯也有了下落，原来他已和同党逃进了地下的废城中。史巴顿紧随其后。

第七关 地下滑索

废城之中可谓危机四伏。由于光线变暗，一些敌人较难发现，而错综复杂的道路如迷宫一般，一步走错就会生命完结。在滑行索上不但有敌人撞


▲本关的滑索如同迷宫，对技术要求非常高。

击，而且一旦上错索道必然损命。然而这正是它吸引人的地方。这关应注意寻找索道，滑行时一定要用单键射击。本关无关底。

第八关 地下古城

在高科技都市下面，还有这样一个“古老”的世界，原来是穷人的避护所，现在却已布满了罪犯。这关的情况十分复杂，主要是地形千变万化，须小心谨慎，三思而后行。本关最好别乱开枪，如果把一处电源打坏，地下城就会漆黑一片，但也别太灰心，因为前面不远就有夜视仪。

菲利克斯要从地下的蒸汽管道处前往冷冻监狱，史巴顿紧追不舍。

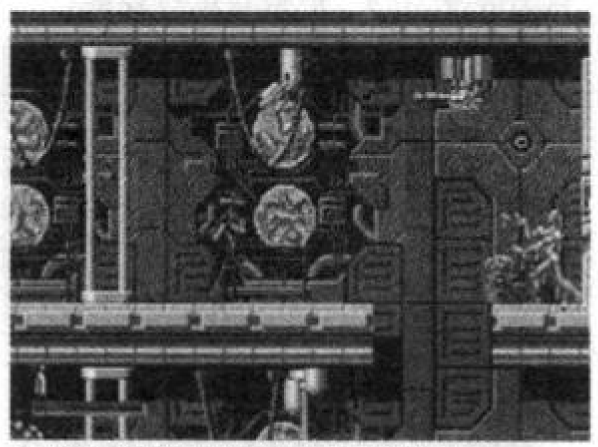

▲在地下古城中寻找正确的道路十分重要。

第九关 地下排水管

本关难度一般，只是要注意喷出的有毒气体碰不得，碰一下就会减半血。关尾处由蒸汽和火焰组成的屏障是个难点，对付火焰主要是找好规律，而蒸汽的突破口是其与地面之间的小缝隙，用滚才能通过。

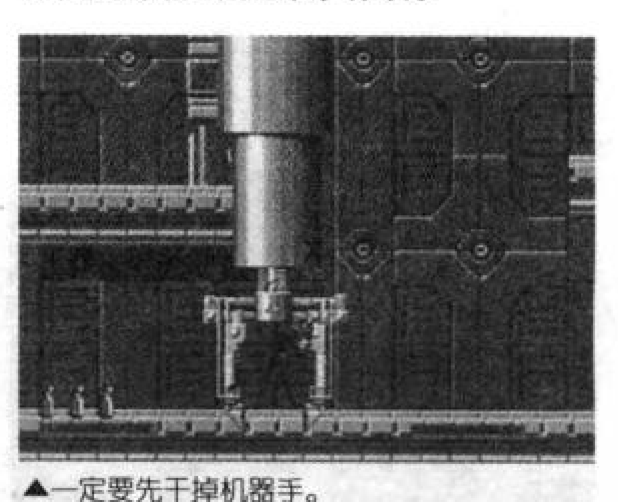
菲利克斯要把超级罪犯都解冻，这正是史巴顿的最后机会。

第十关 决战 冷冻液


▲被冷冻液冻住的敌人看起来还很顽强。

最后一关就是不一般，连普通敌人都变得强壮了。本关路线不长，很快就会到关底。先要把机器手干掉，最好把它引到右边，再用冷冻液冻住他，就可以白打了，当它空血后，赶快跑到屏幕最右边就可高枕无忧了。

罪魁菲利克斯仍十分猖獗，他会不断向史巴顿发射冷冻液，一定要找好规律，用跳跃躲避。而要想攻击，就先要在他跳跃时击中他，得到冷冻液，再向上抛出将菲利克斯冻住，只有在其冻住时攻击才有效。


▲一定要先干掉机器手。

▲被冻住的菲利克斯只有等着挨打了。

文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER



空中英雄、姊妹双花

战斗玛尼亚
——大吟酿

机种 MD　厂商 VIC TOKAI　类型 STG　容量 8M

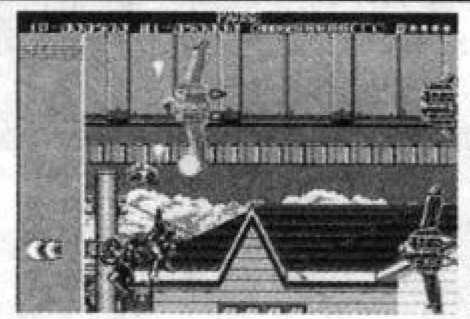
又一款MD风格的射击游戏，充满火爆与刺激！


◀通图片，有的十分幽默。游戏中穿插大量的卡


▶玛尼亚与莫尔考丝并肩作战。

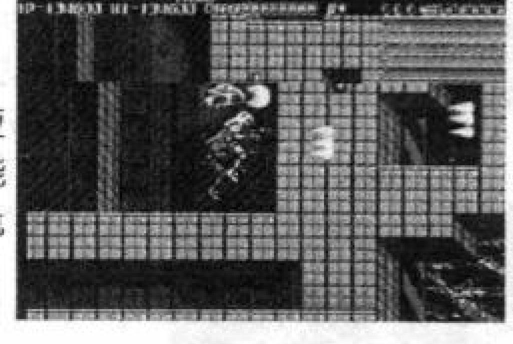
大家是否还记得MD上著名的射击游戏《世界末日》，那充满刺激的战斗、鲜艳美丽的背景，都给许多玩友留下了深刻的印象。而这款《战斗玛尼亚——大吟酿》就与《世界末日》如出一辙，十分相近。游戏也是控制身背高性能飞空武器的主角进行空战，所不同的是这个主角却不是一般游戏中的猛男，而是娇美可爱的少女，而且游戏中还可以同时控制两名少女在空中作战呢。

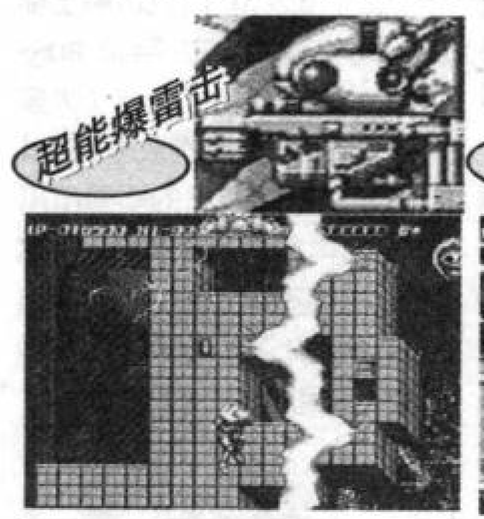
本作中，主角除了可以射击，更可以使用超能武器攻击敌人。射击方向供有三种方式供你选择：单方向、双方向、八方向。一般如不熟练的话，双向射击已经足够了，当你还想测试一下自己的反应能力，不妨把控制方向定成八方向。


◀八方向射击，不用按C键转换射击方向，只要用方向键即可任意转向。

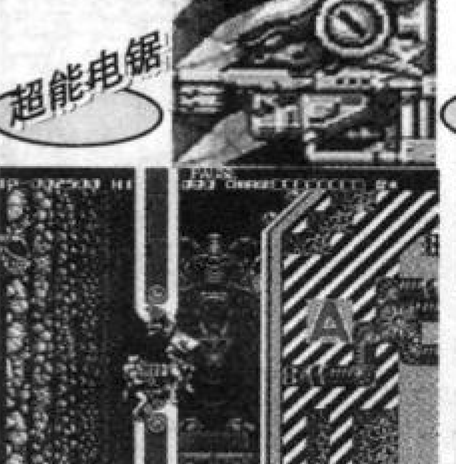
别看我们娇美柔弱，却能熟练使用四种超能武器！

游戏中有四种超能武器可以让玛尼亚背在背上。玛尼亚手中的枪是依靠宝物来提高能量的，而当取得两个"POWER UP"之后，背上背的超能武器发生器也会飞到玛尼亚的头顶上，攻击敌人。但是超能武器发生器却主要用于发射超能攻击，当玛尼亚的"CHARGE"满值后，按A键就可发射超能攻击了。共有四种超能攻击方式，都能在危急的时候帮助玛尼亚的。


◀当武器威力提升后，不但火力加强，而超能武器发生器也会攻击敌人。


超能爆雷击


超能激光柱

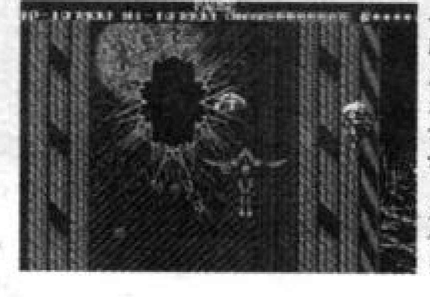

超能电锯

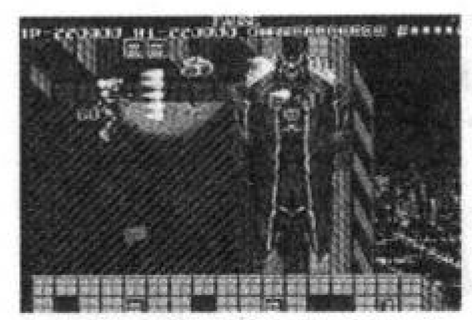

超能女神

游戏共有九关，战斗玛尼亚正在大吟酿！

STAGE 1

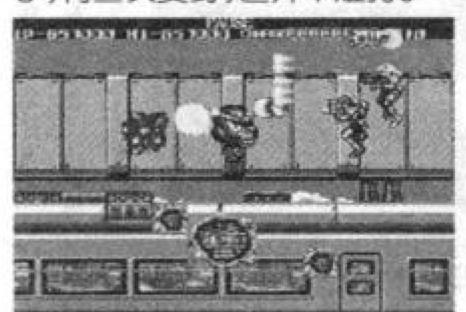
此关自下而上，一开始敌人不会太多，十分轻松。飞到半空中，一直跟着玛尼亚的影子破窗而出，打败她后继续向上飞，到楼顶大魔法师BOSS出现，干掉他不费吹灰之力。当BOSS渐渐不支要逃跑时，一辆飞车将他砸死了。

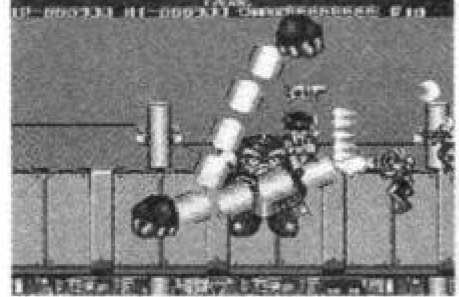

◀既然是姊妹，为什么要刀兵相见呢？


▲这家伙难道想用魔法对抗高科技吗?

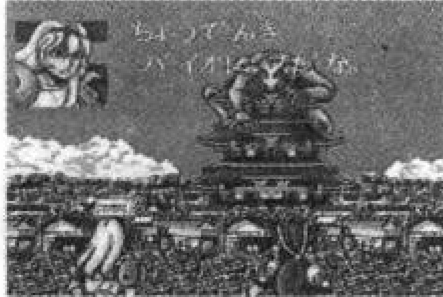
STAGE 2

这一关敌人并不是很多,但有些十分禁打,还有从后面袭击你的敌人,要随时转换角度射击。半关底是一个占据了一辆列车的机械怪,在打它之前,会有加血的地方。打败半关底继续向前,关底BOSS是个"耍酷"的小子,有三次变身,但并不难打。

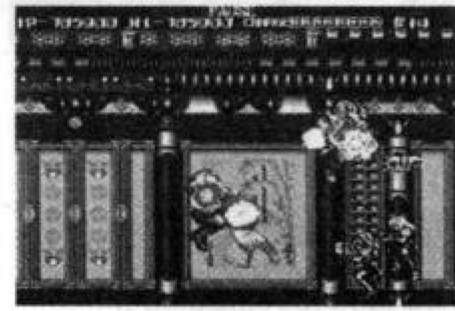

▲这家伙控制了新干线上的火车,真是可恶。


▲这小子驾驶的机器人居然和自己一样。

STAGE 3

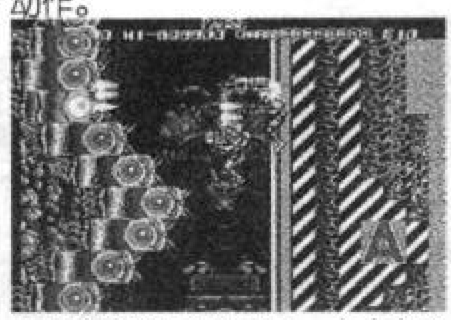

▲这就是古色古香的"鬼哭教"大本营,很气派吧!

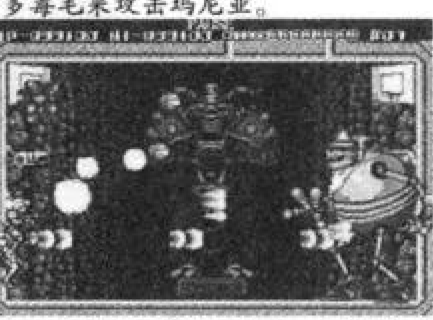
这一关两位女孩飞到了一个名叫"鬼哭教"的邪教巢穴,这里机关很多,最需小心的是开始后不久的"大脚"及一些容易将玛尼亚卡死的地方,因为这些地方无论有多少血,只要中了其埋伏,必死无疑。


▲这两个喷火的教徒,相对比较好对付。

STAGE 4

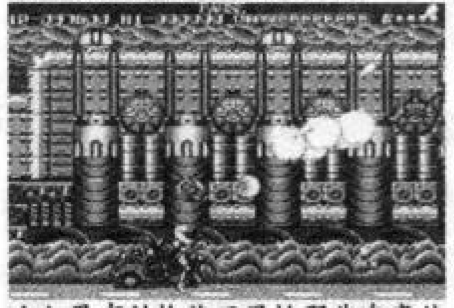
这关是自上而下,有些地方通道很窄,容易被卡到,也容易被其中各种机关暗算。有些东西要躲,如巨大的机械毛虫;有些东西则要赶快将其干掉,如旋转的圆锯轮。关底BOSS是个篮球爱好者,连攻击都是在作投篮的动作。

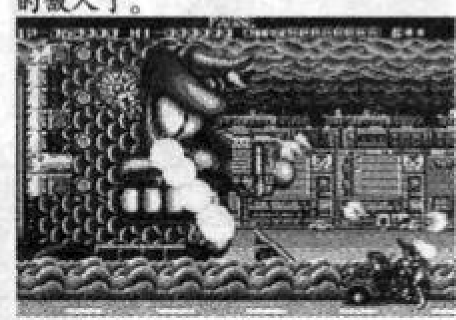

▲五彩斑斓的机械毛虫,会喷出许多毒毛来攻击玛尼亚。


▲哇,不愧是篮球机器人。居在能在右边投筐下向左边投篮。

STAGE 5

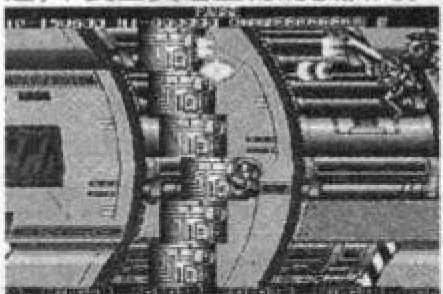
两名女战士为了阻止"鬼哭教"的巨型兵器——鬼哭战车破坏城市而战。这关尤为重要的是能不能八方向射击,没有斜射的话有许多战车上的炮台是无法打到的,因为这关主角们只能坐在汽车里在公路上进行战斗。关底即是战车的尾部,要打它鼻头处的能量核心才行。

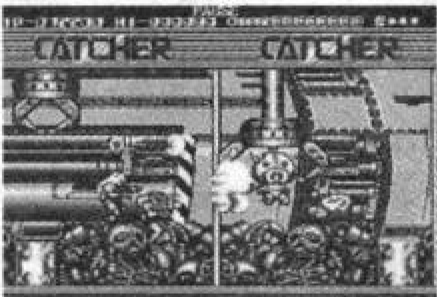

▲如果有斜枪就不用怕那些在高处的敌人了。


▲终于到战车的尾部了,要小心那门炮呀!

STAGE 6

进入敌人的飞船内部作战,途中有许多钢架挡路,并且敌人的数量及防御力也大幅提高。半关底是个会"体当"的家伙,要抓住它的行动规则,之后打它就容易了。打败它之后,飞船警报器会响个不停,灯亮也忽明忽暗,并且要快速通过满是障碍的通道,不要因贪吃宝物而被挤死。

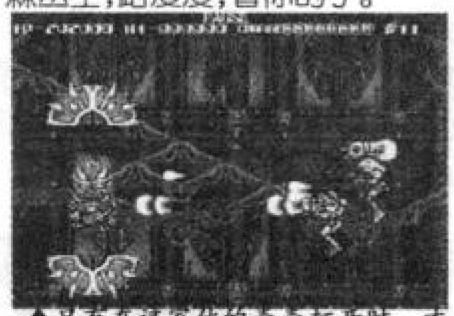

▲半关底是一个善于能量传递的家伙,经常把自己的动量传给玛尼亚。

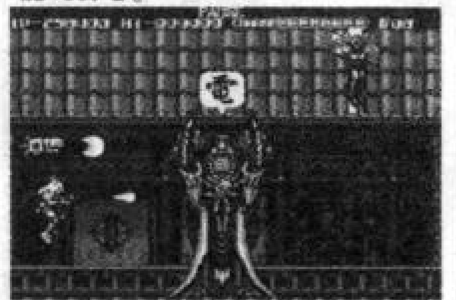


▲大关底竟然是抓娃娃机,可这些娃娃真凶悍。

STAGE 7

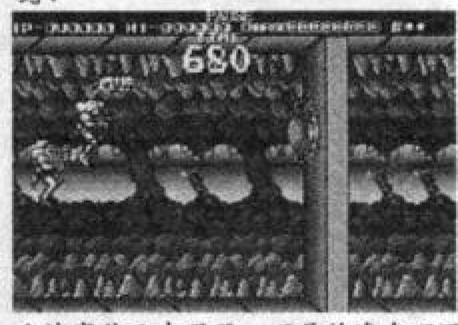
这关是在一废弃的宫殿内作战,四处都是"鬼哭教"那些令人恶心的东西,有几处还要一边消灭顽固的敌人一边作"之"字形运动,需要较高的技术。半关底很好打,但往后的道路可谓荆棘丛生,路漫漫,看你的了。


▲只有在这家伙的壳壳打开时,才能攻击它。

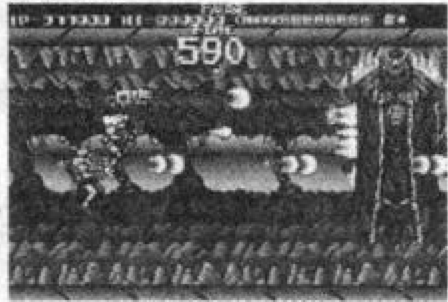

▲"鬼哭斋参上",大关底的造型及攻击方式真是很酷呀!

STAGE 8

"鬼哭教"的人为了报复玛尼亚,把基地放火给烧了。为了追击逃跑的首领,玛尼亚与莫尔考丝毅然出击。这关为限时版,必须在限定的时间内追上敌人。首先会遇到一大堆讨厌的石块,会生长,不能碰到;继而还会遇到各种障碍,不管那么多,上呀!

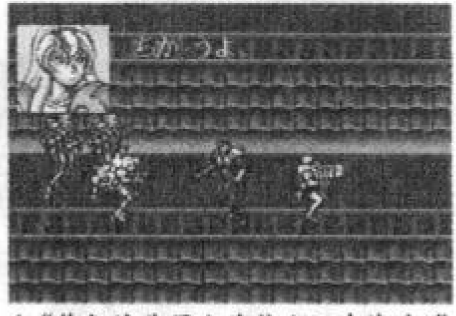


▲这家伙又出现了,不是被汽车砸下楼去了吗?



▲必须打坏这个机关才能通过。

STAGE 9


▲"你们这些男人为什么不去战斗?","唉,今天天气很好呀!","……"。


▲鬼哭教主的鬼哭脸真是难看到极点。

终于到决战了,几位男士都鼓励两位女英雄去与总BOSS作战,自己却不去。打这个大家伙不能着急,要由表及里,先从外面把它丑脸四周的须须爪爪都干掉,再打它的眼睛、鼻子,这时要小心它发射激光炮。相信持有顽强战斗信念的两名女孩一定能胜利的。



责编/PINSER

在这一次 RPG 的特辑中，我们将会把经常在 RPG 中出现的道具，怪物，职业等作彻底的分析。相信玩友们看过这次的特辑后玩 RPG 的乐趣能大大增加。

首先，我们将揭开一些经常在 RPG 中出现，但始终不太清楚的东西的真面目!!

RPG 神秘世界大公开

解开怪物的真面目

RPG 和怪物有着不可分割的关系。不过，即使是同一怪物，外表和所扮演的角色也会有所不同。我们先来介绍一下这些怪物。

在《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST) 系列，《太空战士》(FINAL FANTASY) 系列，《巫术》(WIZARDLY) 系列等等大家喜欢的 RPG 中，都有很多各式各样的怪物登场。虽然史莱姆及龙都是司空见惯的，但即使是同一名字的怪物，在不同游戏中也会有着不同的外形及攻击方法。例如《勇者斗恶龙》系列中史莱姆是呈水滴的形状，但在《巫术》之中则是污泥般的外形。以下我们会举出一些在不同游戏中有着不同外形的怪物，比较一下它们在外形及特征上的分别。到底哪个游戏中的怪物接近本来的样子呢?



▲在 RPG 中为人熟悉的怪物们。不过，它们的外形会因游戏而不同。

将游戏中登场的怪物作彻底比较!!

女妖

是以美女的外形出现，吸取主角 HP 或 MP 的女妖。很可怕吧!



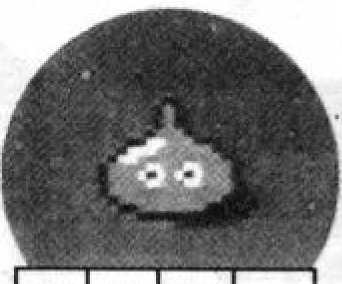
◀在《真·女神转生》中是穿着红衣服的美女恶魔。能令对手昏迷或夺去对手的 HP。

HP	545	MP	323
特征	能夺取男性人物的经验值。		

史莱姆

(SLIME，又称软体动物?)

在游戏中登场的怪物中，最有名的相信就是这史莱姆了。特别是《勇者斗恶龙》系列的史莱姆更是有名。它的存在只会令人觉得可爱而毫不可憎。不过，史莱姆(SLIME)这名字的本来意思是指粘性的液体状物质。现在游戏中出现的多是进化了的史莱姆吧?



HP	7	MP	—
特征	通常是多只联群结队地登场。		

▲在《勇者斗恶龙 V》中登场，是最弱的一种怪物。



HP	30	MP	11
特征	会缠着敌人夺去 HP。		

▲在《真·女神转生 II》中则描绘成一种有面孔的粘液状生物。

梦魔(NIGHTMARE)

令人能产生噩梦，称为 NIGHTMARE 的怪物，在《太空战士》系列，《巫术》及《真・女神转生Ⅱ》中都有登场。由于 NIGHTMARE 这名字有着梦魔与梦马的意义，在《太空战士》系列及《巫术Ⅴ》之中都是以马匹外形的怪物登场。



HP	12－42	MP	11
特征	吐出火炎的气息来作攻击		

▲在《巫术Ⅴ》中，会以蓝色马匹的外形在地下5层出现，从口中会吐出白色的气体。

奇美拉(CHIREMA)

听到奇美拉这个名字时，相信 RPG 迷们最先想起的会是《勇者斗恶龙》系列的奇美拉。不过，真正的奇美拉的外表与游戏中的奇美拉是有点不同的。奇美拉(CHIREMA)，是指 RPG 世界中一种由山羊、狮子及蛇合成的生物。在形象上，《太空战士Ⅵ》中登场的奇美拉便与之相当接近。



◀在《勇者斗恶龙Ⅴ》中，是以昆虫般的身体加上鸟类的头及翅膀合成。看起来还有点可爱。

HP	65	MP	7
特征	集体出现，能使用回复魔法。		

HP	7191	MP	354
特征	以冰结系咒文来作攻击。		

▲《太空战士Ⅵ》的奇美拉，是一种由龙、狮子、山羊等合成的生物。形象上是最接近本来的样子。

妖术师(NECROMANCY)

操纵死者的魔法师在“妖术师 NECROMANCY”，在《勇者斗恶龙Ⅴ》，《太空战士Ⅴ》及《传说之战 OGRE BATTLE》中都有登场。在任何一个游戏中，它们都是以魔法师系怪物的顶级身份出现，在游戏的末段令玩者头疼。外表方面，《勇者斗恶龙Ⅴ》及《传说之战》中是年老的魔法师，《太空战士Ⅴ》中则是可怕的人型怪物。由于妖术师也是魔法师的一种，所以老人的外表相信会较为接近它的形象。

龙(DRAGON)

就如受欢迎的 RPG《勇者斗恶龙》系列的名字一样受 RPG 游戏的欢迎，龙与 RPG 的关系是非常密切的。几乎所有梦幻式的 RPG 中，都会有各式各样的龙登场。大概它们都会作为游戏后半段登场的最强怪物之一。在游戏之中，有些龙是以巨大蜥蜴姿态登场的，亦有些是附有长角及双翼的，变化很大。他们以坚硬的鳞片保护着身体，防御力高，而且能吐出强力的火炎或寒冰攻击对手，被喻为是 RPG 中最强的怪物亦当之无愧。大家最熟悉的龙应该是《勇者斗恶龙》中的龙吧。



◀在《传说之战》中，有着黑龙及红龙等多种龙登场。

HP	95	MP	－
特征	吐出带着火炎的气息攻击对手。		

HP	10000	MP	1000
特征	能使用间接魔法的解咒。		

▲在《太空战士Ⅵ》中登场的圣龙。除了物理攻击外，还能使用神圣等咒文来攻击。HP很高，是一名强敌，要是大意的话马上就会被干掉。



◀在《勇者斗恶龙Ⅴ》中是在游戏后半段登场。能使用封住对手咒文等多种魔法。

HP	132	MP	30
特征	能使用咒文把同伴复生。		

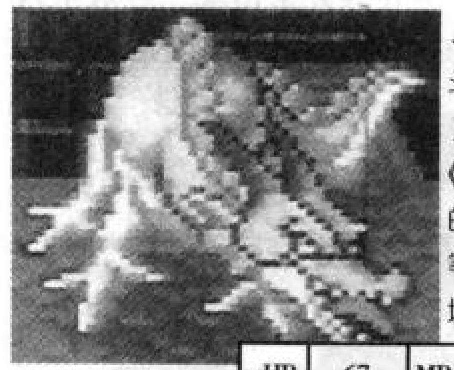
你知道竜和龙的不同之处吗?

“DRAGON”在中文中的解释是“龙”。不过，在日文之中，龙的写法却分为了“竜”与“龙”这2种。你知道这两者的分别吗？现在我们就将这个 RPG 游戏中最大的秘密告诉给大家：一般来说，“竜”这个文字代表着怪物或生物的龙，而“龙”则是神一般的生物。所以经常在游戏中出现的那些外表像大蜥蜴的龙都是竜。至于正式的“龙”则会是像中国神话中龙的外表，例如动画片《七龙珠》中出现的神龙便是其中之一。在《火炎之纹章》等游戏中出现的龙，几乎都只会是“竜”，真正的“龙”由于有很强的神格形象，所以几乎都不会以敌人身份在游戏中登场。



◀在《勇者斗恶龙Ⅴ》的游戏末段登场的最强之龙“龙王”。能从口中吐火炎令全部同伴受伤。

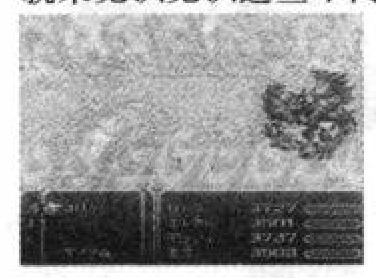
HP	220	MP	－
特征	从口中吐出火炎来攻击。		



◀在《勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ》中，在《Ⅰ》代末段的龙王之域等地方登场。

HP	67	MP	－
特征	以强力的火炎和爪作攻击。		

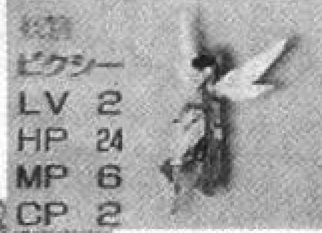
好了，下面我们将向大家介绍一些在不同游戏中有着不同角色的怪物，它们并非都是以敌人的身份出现，其中也有和游戏的故事有很大关联的怪物，甚至还有会成为同伴的怪物。另外，也有像《太空战士Ⅵ》中，以玩家使用的召唤兽来登场的情形。现在，我们就来见识见识这些不同的怪物吧。


◀在《太空战士》系列中，有很多怪物会以玩者可召唤的召唤兽身份登场

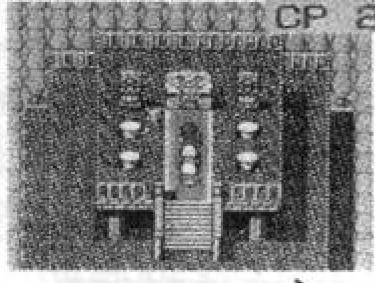
扮演不同角色的怪物

妖精(ELF)

妖精是很少作为敌人的身份来登场的。《巫术》中会作为玩者可选择的种族之一，而《勇者斗恶龙Ⅴ》则有站在玩者那方的妖精之村。这说不定是因为有着妖精是人类的朋友这种形象所致的。

▶妖精大约都是这种形象


◀在《勇者斗恶龙Ⅴ》有一个妖精之村。居民们都有一对又长又尖的耳。

丝露芙

风之精灵丝露芙，也很少会以敌人的身份登场。这说不定是因为火、风、土、水这四大元素的精灵，是和游戏中的魔法等系统有关所致。在《太空战士Ⅴ》中，它会以玩家可使用的召唤魔法身份登场，在《真・女神转生》中，则会和四大精灵一起，在恶魔合体中为创造上级怪物而发挥效用。


◀在《真・女神转生Ⅱ》中，风之精灵是恶魔合体不可缺少的人物。

天使

神的使者"天使"，有很强的善良形象，极少会作为敌人来登场，通常是在玩家在危难或需要帮助时出现，或是象《真・女神转生》中的天使那样和故事的发展有很大的关联。在游戏《传说之战》中则是以敌方的人物出现的，可算是一个特例。


◀在《传说之战》中，天使会作为人物之一登场。

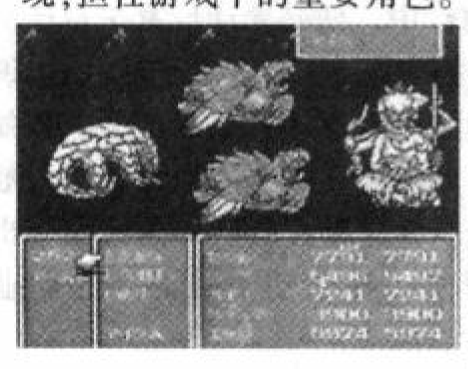
恶魔

反抗神的恶魔，多冠以DEMON，DEVIL这些名字。在《勇者斗恶龙》系列，《巫术》系列等大部分的RPG中，恶魔都是以玩者敌人的怪物身份登场。而且他们大多实力强大，在游戏后半部登场时会令玩者大吃苦头，但在《女神转生》系列中出现的恶魔却不同。他们会成为玩者的同伴，与游戏的故事有着很大关联。


◀《勇者斗恶龙Ⅴ》的影子撒旦，是游戏中段登场的怪物。能使用即死魔法等多种强力的咒文。

阿修罗王

佛教的守护者阿修罗，在RPG里是很少以怪物身份登场的。除了在《太空战士Ⅳ》中以召唤怪物方式登场外，在《桃太郎传说外传》中还作为夜叉姬的同伴登场。另外，在《真・女神转生》中更是以最后首脑身份出现，担任游戏中的重要角色。


◀在《太空战士Ⅳ》中，会成为游戏后期可学会的召唤魔法，能使用回复系的咒文。

巨像兵 GOLEM


◀在《勇Ⅰ》中，当巨像兵登场时，是作为关系重要事件的人物而出现。你是否会在这里不知所措呢？

以岩石制作的巨像士兵GOLEM，在RPG中是很普遍的敌人。不过，在游戏中却会扮演着各种角色。在《勇者斗恶龙》系列中虽是以敌人身份登场，但大家是否会记得它在第一作中段的事件中担任着重要的角色呢？另外，在《勇者斗恶龙Ⅴ》中，他还可以成为同伴一起战斗。而在《太空战士》系列中，除了有以岩石巨像等敌人的身份登场的外，在《Ⅴ》和《Ⅵ》代中还可用召唤魔法来呼唤巨像士兵。


◀在《太空战士Ⅵ》中，巨像兵会作为召唤魔法之一。他会抵挡敌人的攻击。

在《真・女神转生Ⅱ》中，天使和恶魔的关系变得很有趣

在《真・女神转生Ⅱ》中，有很多的天使，恶魔和坠落天使登场。虽然天使和恶魔分别作为正义和邪恶方面的怪物来登场，与故事情节有着关联，但你是否知道天使和恶魔的关系呢？例如恶魔的领袖撒旦LOCIFER，它曾经比天使的领袖大天使米迦更伟大，但他却率领了三分之一的天使与神对抗。而镇压了这场叛乱，将撒旦等堕落天使赶进地狱的便是米迦了。至于撒旦为何会引起叛乱则无人知晓，一般的说法是他是为了变作像神一样伟大而这样做，但事实确实是如此吗？加入这些推测来玩《真・女神转生Ⅱ》，你便可以得到另一种乐趣了。

解开神秘怪物的真面目

在玩游戏时登场的怪物中，是否有一些怪物让你觉得莫名奇妙，例如说宝石兽这名字虽然经常在RPG游戏和攻略中出现，但却始终不清楚它事实上是什么样子的。另外，小恶魔或龙王这些名字虽然经常也会听到或见到，但他们的真面目和游戏内的样子其实是有相当大差异的。下面，我们就来解开这3只神秘怪物的真面目。





◀小恶魔的出处是来自二次世界大战前，英国空军士兵之间的流传。这小恶魔会令正在飞行中的飞机发生奇怪故障，所以驾驶员都很害怕他，据说他们的外貌是有点像侏儒的小孩。

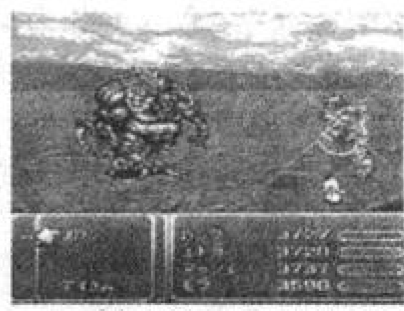
龙王

▲犹太人相传有一种住在水边的巨兽"小魔兽"，但伊斯兰人却认为支撑大地的是一条巨大的"龙王"。在他们的理论中，大地是由天使支撑，天使之下有红宝石山，山下有巨牛，巨牛之下是龙王，龙王之下便是暗黑世界了。

◀在《太空战士Ⅵ》中，龙王会以召唤兽的身份登场。虽然除此之外也有在《传说之战》中登场，但都是被设定成为龙的其中一种。

宝石兽

▲在16世纪时，西班牙人流传着一种额上附着红宝石的生物，名字因此得来，虽然有很多冒险家在找寻宝石兽，但结果是没有任何人亲眼看见过。



▲《太空战士Ⅳ》中的宝石兽。在额上镶有一粒宝石。

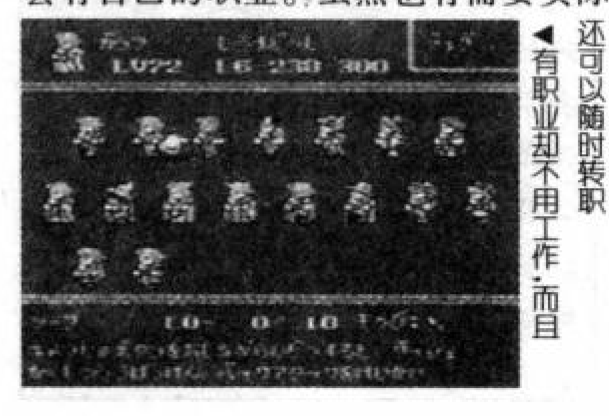
关于在RPG中出现的职业·转职及世界观

在RPG的中，角色有各种各样的职业，这些职业有什么不同呢？在RPG中的人物，实际上要工作吗？RPG的职业和现实的职业有什么不同?!

不用工作就有饭吃!?

在现实的世界中，不工作的人会变成穷人，无家可归，嫁不出去，总之是非常麻烦。不过，在RPG的世界中，却有不少人不用工作却仍然快活地生活，真是令人羡慕。

不过，这些被称为放荡少年比冒险者更贴切的RPG人物，在游戏中都会有自己的职业。虽然也有需要实际工作来赚钱的RPG，但在更多的RPG中，职业只可说是一种称号。



◀有职业却不用工作，而且还可以随时转职

那么，为什么要有职业这种东西的呢？相信不只是因为对换装有兴趣，去扮演僧侣或战士吧，好了，现在就来解开职业之谜！

决定角色的职业与个性

在一些人物早已决定了的RPG中，职业也是一开始就决定了的。不过，在其他的RPG中，便必须让玩家去自己决定角色的职业。在职业选定后，一般说来人物的性格也就大致确定了。例如战士是肉体派，魔法师则有着怪人般的形象。将这种人所共知的形象带出来，给予一种生动个性的就是职业了。

职业与个性

- 战士：强壮、认真、纯情、沉默、穿很少的衣服
- 武斗家：快速、胡闹、轻浮、性急、声大
- 魔术师：体质虚弱、贤明、阴沉、心术不正
- 僧侣：虔诚、温纯、胆小、神经质、好人
- 跳舞女孩：悲惨的过去、受人欢迎、世故之人、傻瓜
- 忍者：冷血、虚无、机敏、黑装束、锐利眼光
- 牧羊人：人缘好、无欲、迟钝、温柔
- 盗贼：走得快、利己、手脚灵活、姑息坏人
- 吟游诗人：贫穷、无力、受欢迎、命
- 悲观技师：博学、理论派、勤勉、口不择言、手脚灵活

绝对君主制度

在RPG中，社会多是以王权神授说为理论基础和重商主义政策的经济基础来构成的，国王是绝对君主制的核心。

等级制度

虽然大家都有职业，但若是工作的性质有所不同的话，就会有"国王"、"大臣"这种表示了社会立场的东西。左下图是一个经常在RPG中出现的金字塔型权力分布图。国王比大臣重要，大臣要比其下的家臣更重要，相信这都是众所周知的事实了。

总之，职业除了表现出个性外，也是一种表现出每位角色在社会上立场的手段。大臣将国王困在地下牢，掌握住实权的故事，在RPG中是经常出现的。至于他们为何要这样做，大概都因为"大臣"始终只是NO.2的职业，他们梦想转职成为"国王"这种职业吧。

RPG中的世界观

若是常见的中世纪欧洲式RPG，可称他的职业为魔术师。但是，在以高度发达的科学文明为基础的科幻式RPG中，魔术师便有些不相配了，不如称叫作超能力者。同样，在日本古装RPG中则会称之为妖术师。为什么要这样做呢？因为职业是构成世界观的重要因素。职业的名字和称呼，必须要配合相应的RPG世界观才可。否则一切就会变得乱七八糟。



◀在《梦幻之星》系列中，有一些地球上没有的职业登场。

设定容易理解的职业要建立世界观就容易多了！

现实的职业

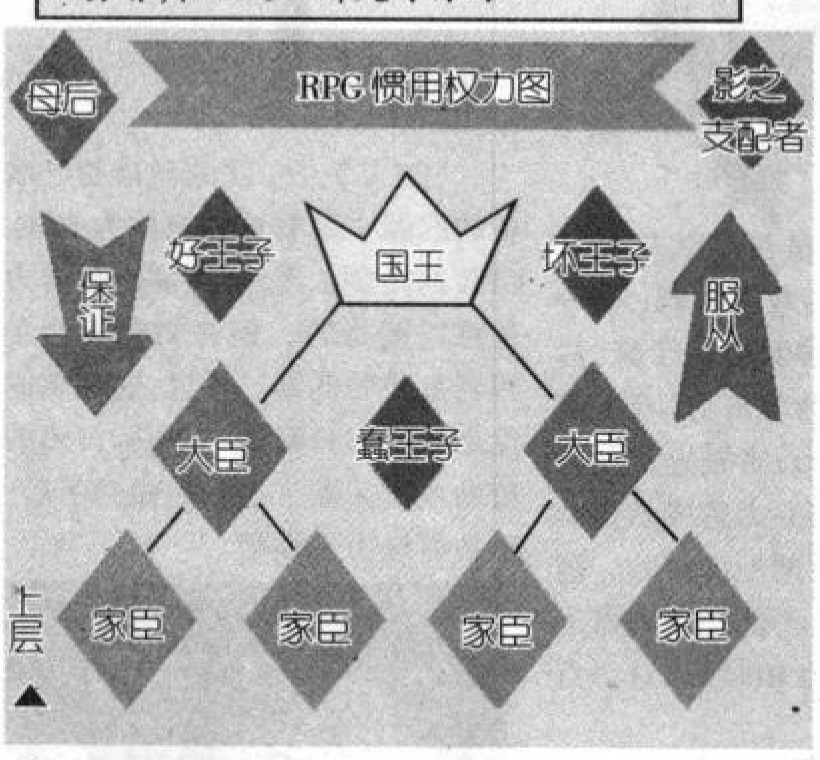
RPG中的职业，并非是完全虚构的。其中也会有些和现实职业相似的部分。例如战士即是军队中的士兵。国王可以认为是大总统。这些职业虽然并非完全相同，但在意义上是相当相似的。

那么，为何RPG的职业要以现实的职业为基础呢？这一定是由于这种做法是最好又最容易理解的，如果生造一种谁都不知道的职业，就会令玩者难以理解人物的个性或世界观。

RPG的职业	现实的职业
战士	自卫队，士兵
苦行僧(武斗家)	拳击手
小偷(盗贼)	强盗
跳舞女孩	芭蕾舞女演员
僧侣	护士
赌徒	赌徒
吟游诗人	大哥大

一个简单的问题 "勇者"到底是什么职业？

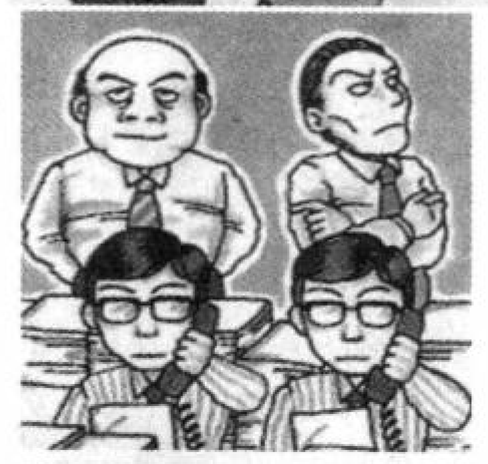
所谓的勇者，其实是来自其他人的一种评价。所以，称呼别人为卖花之勇者或卖鱼之勇者，在理论上都是可行的…



以现实职业的4人组成队伍，虽然非常的逼真，但感觉很可怕！



(1)樵夫、渔夫、护士、戏法师的4人组成一支很平均的队伍。由于有渔夫在队，食物供应就似乎没有什么用了。戏法师也可以靠卖艺来赚钱，但他在战斗时的能力就令人怀疑。护士则可以为各人疗伤…



(2)以部长、课长、文员A及文员B组成，是很容易疲倦的队伍。在战斗中，即使挥剑也必须一一报告才可，战斗结束后还必须饮酒。在酒席中，由于同伴有可能会突然失常，所以是不能大意的。另外还要小心队员会在战斗中因过劳而暴毙。



(3)摔角手，职业杀手，新兴宗教的教祖，电影女明星，一个充满个性的队伍。4人只要走在一起，等级稍低的怪物就会不敢接近。不过受教祖教唆的职业杀手，恐怕会因为女明星而与摔角手不和。肯定是会发生内讧的了。

武器防具的大百科

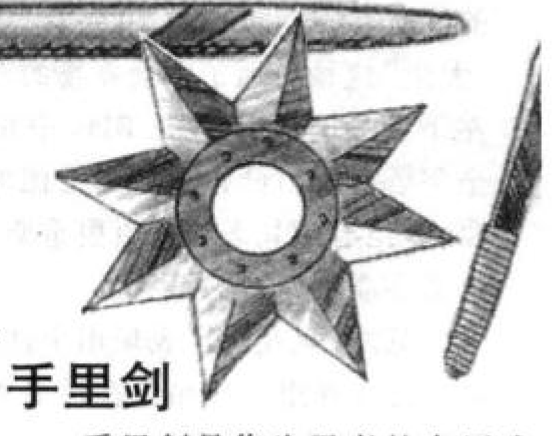
将以往没有人知道的武器、防具秘密公开

武器,防具的真面目!!

在RPG中，武器及防具都是必不可少的，例如在《FF》系列中，护腕，手甲或小刀等名字会经常见到，但这些道具到底是怎样的呢？如果玩家对登场的道具有所认识，玩起来的乐趣一定会大增的。另外，如果用来向朋友炫耀的话，也是会很有自豪感的。

骑兵枪

这是种经常在《FF》系列中登场，作为龙骑士的武器而为人熟悉的武器。装备了骑兵枪的龙骑士，跳到半空之中向敌人攻击的场面，相信是令不少玩家着迷的。而骑兵枪的原意本是指欧洲中世纪骑士在马匹上使用的长枪。《火炎之纹章》中骑兵及装甲骑士等使用的长枪，也是骑兵枪的一种。



手里剑

手里剑是作为忍者的专用武器而出名。在《FF Ⅵ》中也有SHADOW专用的风魔手里剑登场。虽然一般都是4枚刀刃的，但也有上图中介绍的那种8枚刀刃版本及小刀状的版本。这可能是因为忍者的流派不同，他们使用的手里剑形状也会有不同。

手甲

手甲的存在虽然稍为不突出，但却是《FF》系列以至《女神转生》等各种RPG的防具库中受欢迎的物品。而手甲其实是指西式铠甲的其中一部分，在游戏中虽然是防御力高，但经常会有重量上的缺点。

▲在游戏进程的中途，玩家经常会装备上手甲来增加防御力。

日本名刀集

在众多欧式风格的RPG世界里，却经常会意外地出现日本刀这种武器，在这里我们就来作一次总结。

●虎彻——江户时代名刀匠虎彻所作之剑的名字。

●村正——被公认为妖刀的村正和德川家族关系很深，杀死德川家康祖父和儿子的都传闻是村正所为。因此，与德川家康相争的武将都会喜爱使用村正。

●正宗——五郎入道正宗所做之刀的总称。其中以楠木正成的“斩头盔”及朝仓氏景的“小手切”等特别有名。能把头盔和护腕斩断，不愧是把名刀。

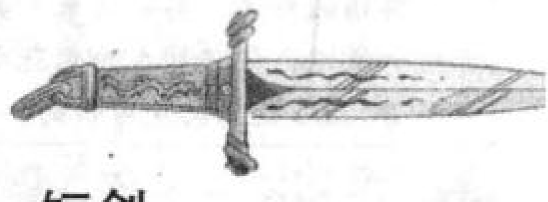
►在被称为名刀的刀中，有些的威力足以刺穿斩破坚硬的铠甲。

双节狼牙棒

僧侣与白魔导士虽然是队伍成员中不可欠缺的，但因为攻击力弱，会令玩者感到很头痛。这种双节狼牙棒，能为他们带来一点像样的攻击力。在RPG的中段里，应该有不少玩者被这武器救了一命的。这种利用离心力造成杀伤力的武器，原则上是不应配上尖刃的。因为信奉宗教的僧侣，是不能使用利器为武器的。不过在日本的RPG里，这一点已经很少那么讲究了。



◄这种武器与双节棍原理有些相似

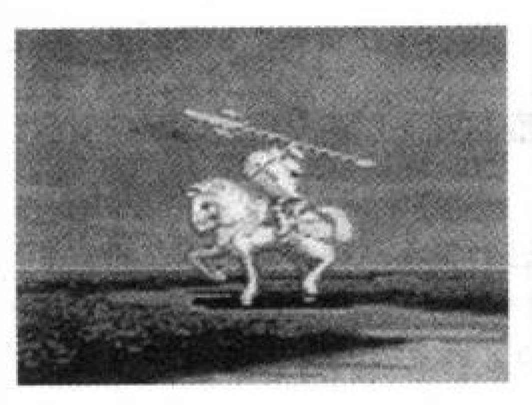


短剑

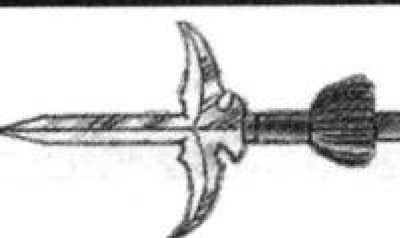
《FF Ⅴ》中，法莉丝最初已装备的武器中就有这种被称为DAGGER的短剑。当然，短剑的攻击力是难以期待的，但在初期仍会是相当重要的武器。不过，这说到底也是一种有只有20－30cm刀刃的辅助攻击武器，当新武器到手后，还是尽快去更换吧。



▲价格便宜，大部分人物都可以装备，但攻击力弱是缺点所在。



▲以前面的 3 把剑刺向敌人的话，肯定会受很大损伤的。在马匹上使用时更是强力。



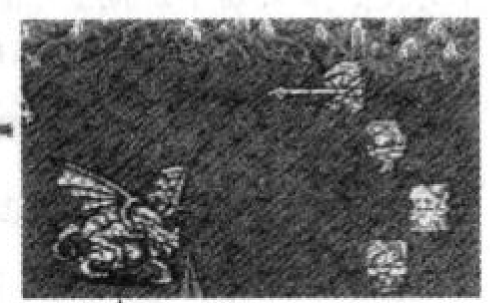
三叉戟

这也是主要给龙骑士等骑士系人物去使用的武器。中央是一把利剑的样子，两旁再加上两把小剑，所以在枪中也是高攻击力的种类。从中段到结局都会需要的一种武器。



长矛

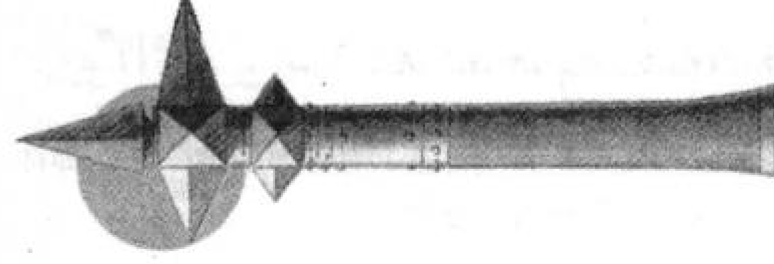
这也是主要给骑士使用的武器，特征是在枪前附上了 3 把剑。传说中也是海神波斯顿爱用的武器，在《FF V》中，是种只能由龙骑士装备，但却攻击力高的武器，相信有不少玩家都视之为宝物。



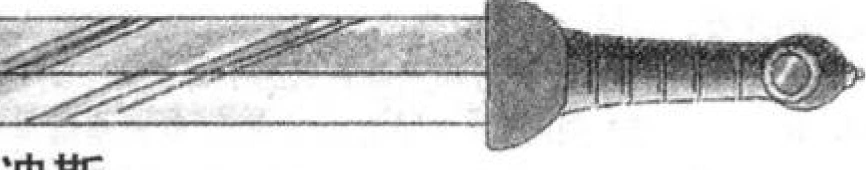
▲本来是用来捉鱼的枪。可以用手拿着或抛出攻击。

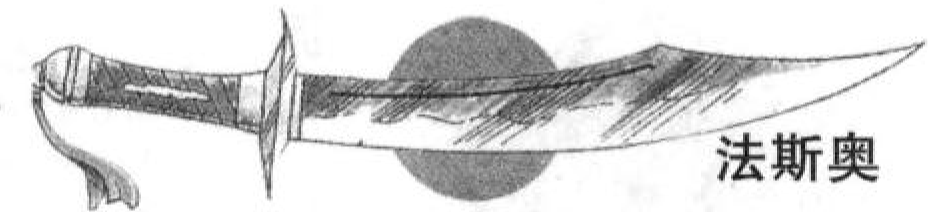


棒槌



是僧侣最爱用的武器之一，其实是一种棍棒加上金属部分的武器。在大部分的 RPG 中，僧侣能使用的武器都只有很少。因此，有时候僧侣会从最初到爆机都是拿着这种武器的。





嘉迪斯

在《火炎之纹章》里登场的武器之一。以嘉迪斯攻击后，得到的经验值是普通武器攻击时的 2 倍。而且攻击力命中率也是超乎想象的高。加上可直接攻击或间接攻击，可说是游戏中登场的武器中最有用的一个。这种方便的嘉迪斯(GLADIUS)原来是古罗马帝国士兵所用的短剑。

法斯奥

在《火炎之纹章》第 1 章 18 话打倒邪恶司祭后就可得到的超级之剑，那就是法斯奥了。法斯奥对龙族超强，与龙人战斗时有很大帮助。这更是与最终首脑美迪斯战斗时，不可缺少的武器。而法斯奥的本意是指以往北欧海贼喜欢使用的一种弯刀，至于杀伤力方面，似乎就比起游戏中那把小得多了。

武器的攻击力测定

武器的攻击力在 RPG 中是以比不装备时提升的数值来确定的，例如在《勇者斗恶龙 V》中，小刀的攻击力就定为 +6，但到底攻击力 +6 是表示了多少的攻击力呢？为了解开这个疑问，下面就从经常在 RPG 登场的武器中，以一些能实际到手的东西来测定一下攻击力。为了实验而准备的武器共有 5 种。分别是小刀，十手（古代日本捕快的武器），杖，手里剑，棍棒。另外，为作参考，还会测定赤手空拳的攻击力。攻击对象是一个苹果。



▲某兄台积聚 14 年功力打出的会心一击。



▲用价值 20 元的小刀攻击下的状态，若固定好苹果，最多能一分为二。



▲用价值 200 元的杖来作攻击。结果苹果被打出一个小孔了。



▲用价值 220 元租来的十手攻击后，苹果一分为二。十手的威力真是可怕。



▲用价值 10 元的手里剑攻击。想刺进去可要有一定的技术。



▲用价值 250 元的棍棒来作攻击。可能是太大力的缘故，苹果粉碎了。

西洋剑

《火炎之纹章》的主角麦鲁斯由最初开始已能装备而出名的西洋剑(RAPIER)。在游戏中,这武器虽然平常的攻击力较低,但和骑士系的敌人战斗时便会发挥威力。对麦鲁斯的升级作出了相当大的贡献。这武器其实是把在剑柄部分有一护盖的幼身长剑,特征是刺或斩都可。西式大屋暖炉之上经常放着用来装饰的剑便是这西洋剑了。对于麦鲁斯这种有绅士形象的人物来说,可说是最适合的武器。

飞矛

▲命中率低,攻击力也不算大,但飞矛的优点是能直接攻击或间接攻击。

在《火炎之纹章》中登场,像长枪般可用手拿着来刺,也可投出攻击的枪,我们称之为长矛(SPEAR)。这武器的长度从1.5m至7m不等。由于可对10m以上远的敌人攻击,所以是非常强力的武器。

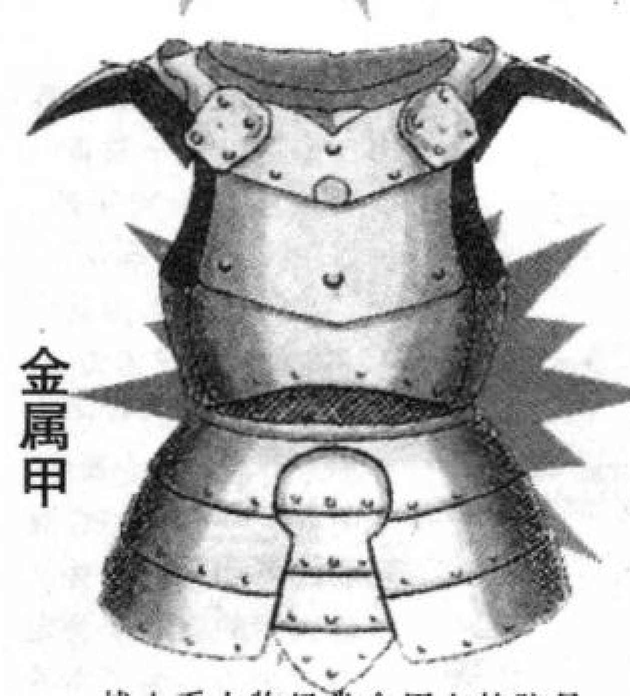
雉刀

在《桃太郎传说》等日本古装RPG及《真·女神转生》中登场,称为雉刀的武器,有很强女性专用武器的形象,但这武器在古时候其实是弁庆等僧兵使用的东西,所以即使由男性装备也并非是那么古怪的。

流星锤——僧侣的武器?

如此残忍的武器,为何会是本应有严格道德观念的僧侣系人物使用的呢?实在是有点不可思议,经过深入调查后终于得出以下结果:这是因为僧侣习惯上是不能带剑的(就如同前面提到的,除非是信奉邪神的僧侣,否则就不应使用有尖刺的铁球)。然而以怪物的感觉来看,反正也要被消灭的话,与其被这种东西殴打,倒不如被剑干掉来得轻松……这么说,对敌人最残酷的,说不定其实是僧侣人物才对。

金属甲



战士系人物经常会用上的防具,是以金属板连接而成的铠甲。虽然坚硬而拥有高防御力,但缺点是太重了。因此,僧侣、魔导士及盗贼等欠缺力量的人物都不能装备。不理解这一点而去防具屋大量购入,到知道僧侣等不能装备后才挥泪大甩卖的RPG初学者,相信是不计其数的。

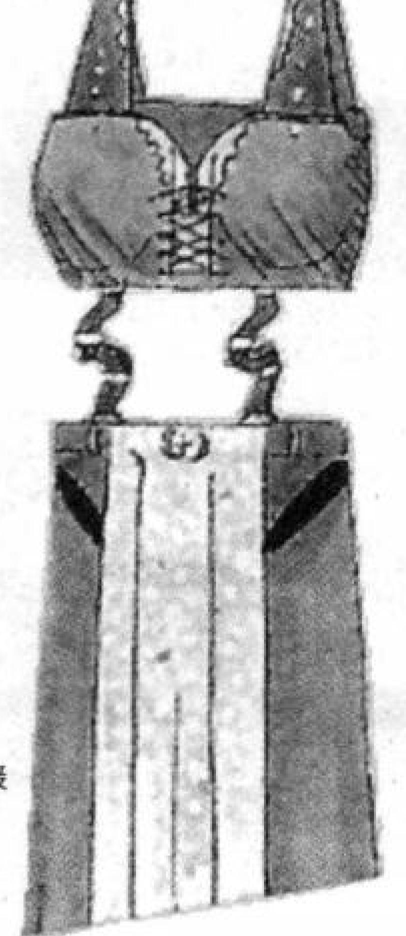
装备了奇怪道具的勇者形象

在画面中登场的勇者们虽然随时随地都是有型有款的,但在游戏的过程中装备上各种道具后有时就会出现奇怪的装束。例如是头上插着一根羽毛装饰,脖子上围着一条丝巾,身上穿着日本铠甲,脚上穿着凉鞋,左手上拿着一把弩,右手拿着一支予,穿着如此奇怪的服装的人,周围的人还要叫他们为“勇者”,实在是有点那个……另外,这班奇装异服的人还会公然在镇上收集情报,和国王见面,RPG的世界到底是怎么一回事?



武器防具的强度设定

经常会有一些武器防具,因为设定有“神圣力量”从而拥有厉害的威力。有时一件普通的内衣居然拥有比铠甲还高的强度,而且重量又轻,使得主角的速度比穿铠甲时高了许多,又能防御多种魔法。这么说来,穿着这类有“神圣力量”的内衣去战斗最合适不过了,不过在现实中这种做法实在是令人担心。



►一件内衣竟接近铠甲的强度!

勇者·怪物·最后首脑
——大家都在怎样的一个世界中?

平原是个怎样的地方?

平原(FIELD),是存在于所有RPG中的。即使是3D迷宫型的RPG,也能在脱出迷宫后确认平原的存在。这个被称为平原的东西到底是什么呢?

仔细观察,RPG的平原是一个有生物居住,有陆地和海岸,有严寒及酷热的地方。而这些地方都是在地面之上的。对了,RPG的平原其实就是指地面。以理科的角度来说,即是惑星的表面。在这些惑星的表面有玩者的队伍,有城镇以及地下迷宫。



多数的RPG会从绿色的部分开始故事。跟着,向上(北)移动后会到达白色的严寒地区,向下(南)移动后会到达茶色的炎热地区。总之,多数的RPG都会在北半球开始故事。

作为舞台的惑星

RPG的全体地图是这样的

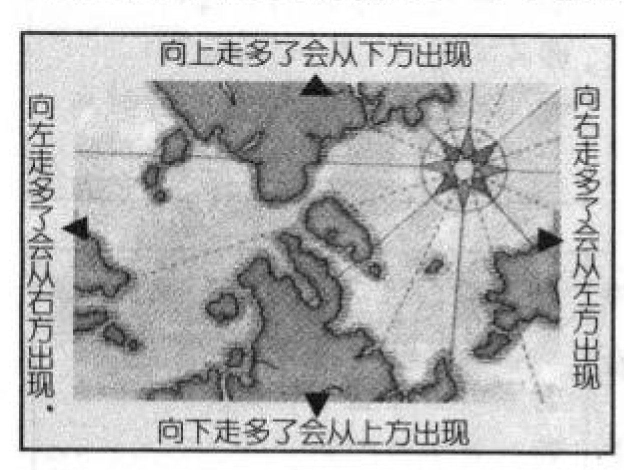
在RPG的地图中,要想确认方向的话,公认的说法是"上北,下南,左西,右东",虽然没有明文规定,但所有的RPG都是以这一原则来确定方向的。因此若在游戏中询问某村民"去××镇怎么走",若回答是"往西南方向去吧",那就是往屏幕的左下方走才能到达。如果中间有山地、河流等阻碍的话,还要先往其它方向走然后再绕过去。

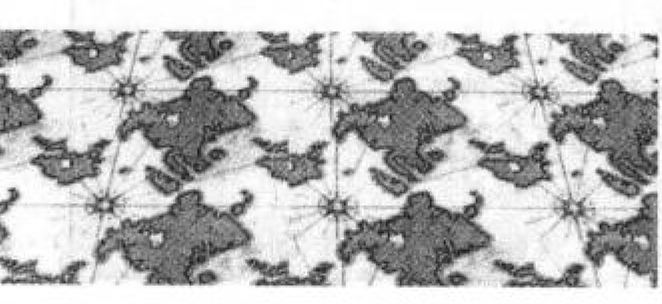
平原之3原则	
地面色	环境
白	寒冷
绿	温暖
茶	炎热

平原是惑星的表面,所以照说应该是球状的。不过在RPG全体地图的连接时,便会发觉奇怪的事。

若平原图版是球体的话,从地图的左端要向右方走的话,只要向左一走便能马上到达。但另一方面,若要从北极走到南极的话,就绝对要乖乖的走一趟。不过,在RPG的全体地图中,从北极到南极是能一瞬间便到达的。这证明了平原图版并非是球体,而是一个平面的连续体!

同一个世界无限地连续



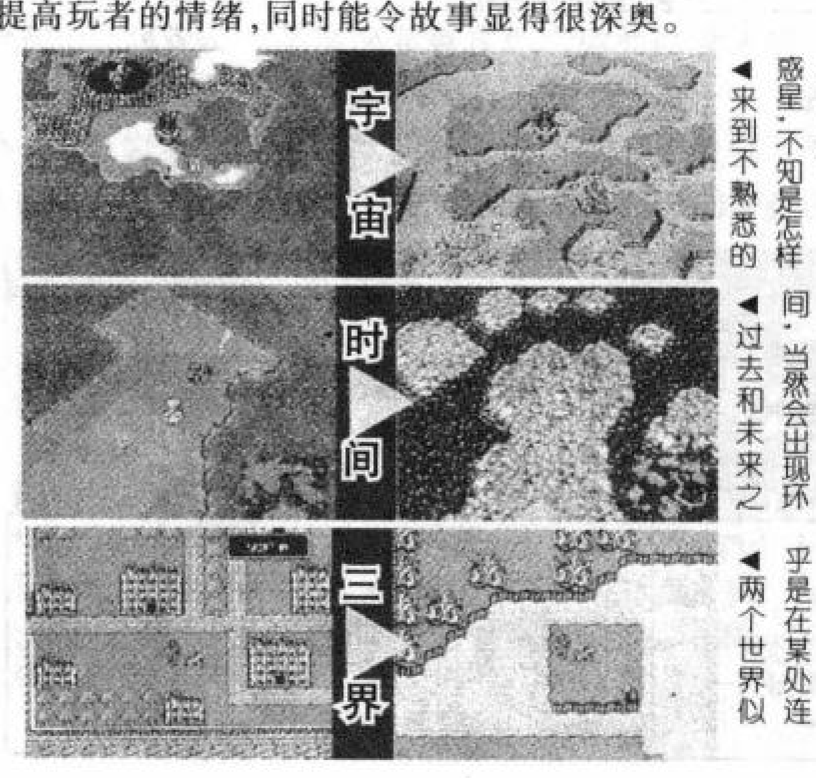


处于长方形地图内的同一世界,永远地连续连接起来的状态。这就是RPG的世界,这样无穷无尽的世界才能给玩家带来无尽的梦想。

富有戏剧性的地方

大家都已经知道平原图版是怎么一回事了吧。那么,除了平原以外,RPG中还有什么地方存在呢?

平原以外的地方,有月球,太空站,天空世界,地下世界,灵界及异次元空间等非常之多。在这些地方内大概都是住了些难以想象的家伙(最后首脑)或是创造了这世界的神。这种"可去到奇怪的世界"的行为能让玩家获得相当大的优越感和满足感。另外,这种戏剧性的环境变化可提高玩者的情绪,同时能令故事显得很深奥。



◀来到不熟悉的惑星,不知是怎样的心情呢?

◀过去和未来之间,当然会出现环境的变化了。

◀两个世界似乎是在某处连接着的。

在 RPG 世界中使用的魔法是以什么理论构成的呢？

魔法实际上并不存在于现实的世界中，所以 RPG 里的魔法有着一种神秘感。现在我们就将 RPG 中魔法的原理作彻底研究！

RPG 中的魔法通常分为土，木，水，火，雷等属性。不过，这些属性到底是从何处而来呢？RPG 中惯用的方式，无可否认是中世纪欧洲的那一套。在这些时代，有些想将铅变成金，向这种有如魔法般的事情挑战的家伙。这些顽固的家伙（炼金术士），认为世界是由火，水，土，空气这 4 种元素组成的。

在这种想法中再加入雷（电力）的属性后，RPG 常用的 5 种魔法便有了。



在古代的中国……

在古代的中国，也有将万物以属性来区别的想法。五行这种理论，就是把宇宙看成是由金、木、水、火、土构成的。如果有木之魔法，相信会很有趣。

属性・魔法・效果

属性	效果
火	可使用高温燃烧或熔解敌人。对动植物，干燥的东西或冰冷的东西有效。
水	以低温停止敌人的活动，将对方凝固。对高温的东西特别有效。
雷	对金属制的东西或是在海中生活的东西特别有效（是因为容易触电吗？）
风	以空气移动时产生的风来攻击。对在空中的敌人或以火炎构成的东西有效。
土	利用大地之力攻击，对植物和地面上生活的东西几乎都有效。

怎样理解魔法？

一些有属性的魔法，玩家会比较容易理解。例如向冰冷的东西盖上热东西就能造成损伤，可说是理所当然的。

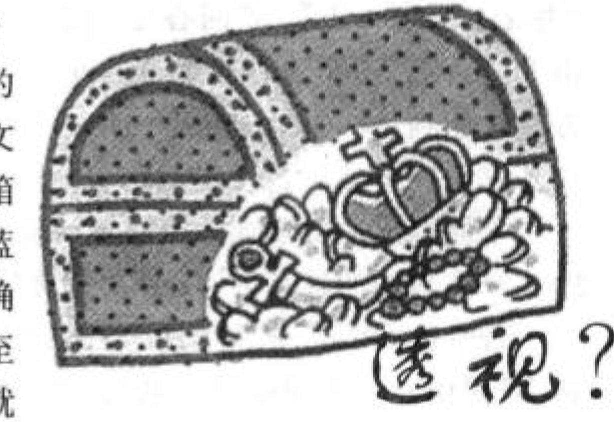
但是，在 RPG 中，还有很多不知为什么会有这种效果的魔法。所以我们就以科学的角度来解释一下 RPG 中的魔法理论。相信各位以后就不用因为想不通而失眠了。

识别魔法

能够不用触摸便能调查出未知的道具或怪物到底是什么的魔法，就称之为识别魔法。为何不用触摸就能知道宝箱内是什么呢？

人的五感中，能不用接触对象就能有感觉的，是眼，鼻，耳的感觉。相信识别魔法是将这 3 者的某一种力量强化至超乎想象而成，但到底是那一种呢？

这个谜我们可以通过《DQ》系列的伊巴斯咒文来解开。念出伊巴斯咒文后，会表示出“宝箱中出现红光”，“宝箱中出现蓝光”这些讯息。能确认红与蓝这些颜色的能力是眼睛。用鼻或耳去确认的话恐怕已是怪物了。对了，强化至超乎想象的能力——透视能力，肯定就是识别魔法了。



其它的可能性

- 以第六感来推测（瞎猜）。
- 其实是知道的（明知故问）。
- 说不定真的是以气味来分辨的（烤鸭放在没盖严的箱内）。

变身魔法

将人物的外貌变成野兽或两栖类的魔法——变身魔法。因游戏及魔法的种类不同会变身成不同的东西，虽然不知道身体的细胞有什么变化，但有一件事是可以肯定的。这就是说即使你变身为青蛙，你仍然知道自己是谁，正在干什么。

这么说，不管外表变成什么样，脑袋仍是原本的人类形态。真惨……

FF 系列的变身魔法



▲青蛙：变成青蛙的魔法。外形是两栖类，而且体重只剩下数分之一，非常可怕。	▲肥猪：若队伍肚子饿时，把其中一人变做肥猪烧来吃掉会是个好办法。	▲飞天猪：是 SQUARE 公司原创的生物。虽然样子可爱，但说话的音调有些不清楚。	▲河童：虽然像两栖类，但因为有甲壳，也有可能是爬虫类的。



其它的可能性

- 穿上了河童的布衣服。
- 只是面色变差了。
- 本来就是河童，只是模仿着人类。
- 很擅长去模仿河童。
- 受辐射影响，遗传基因发生异变。

死之魔法

不管多厉害的敌人，命中的话都能一击灭杀的魔法"死之魔法"，是RPG中较有特点的魔法，不过通常成功率低，并且只对等级比自已低的敌人有效，对付最后的大首脑更是绝对不会有效的。

必须要说明的是，在RPG中对死的概念和现实生活中是不同的。在大多数的RPG中，即使死了亦能轻易复生。在《巫术》中，即使死了变成灰也可以复生。在《DQ》中，只要去教会中花几块钱祈祷就能立即复生。就是说，RPG中所说的死，只是灵魂和肉体的暂时分开，只要通过其它手段把灵魂和肉体拼合起来，就能复活了。



▲本来好好的一个人突然倒下，这实在是有点可怕

其它的可能性

●战斗不能
●呈假死昏迷状态
●丢下外衣逃走了
●睡着了

生之魔法

能将已死去（战斗不能）的人再活过来的复生魔法。若是将真正已死去的人复生的话；会是非常恐怖的事。因为那样复活过来的家伙不就是僵尸了吗。难道是一群僵尸为了拯救世界的危机而进行漫长的冒险之旅吗?不，没有这个可能。这班人一定只是灵魂和身体暂时分离，并未真正的死掉。



◀将死灵唤起，再度开始战斗

其它的可能性

●刚睡醒就立即投入战斗
●孪生兄弟接力。
●大家一开始便已是僵尸
（游戏名可以叫做"僵尸斗勇龙"）。

时之魔法

关于这类魔法，一直都没有搞清楚是操纵了时间还是操纵了速度。总之，我们就以 距离＝速度×时间 这个公式来想想吧。

在这个公式中，要改变时间，便必须改变距离或速度才可。既然缩短距离（空间）是不可能，那么便是速度了！若动作变快的话，那么时间的经过亦会相对地变慢，只不过是因为人物变得较快，令玩家的观点有所改变而引起的。



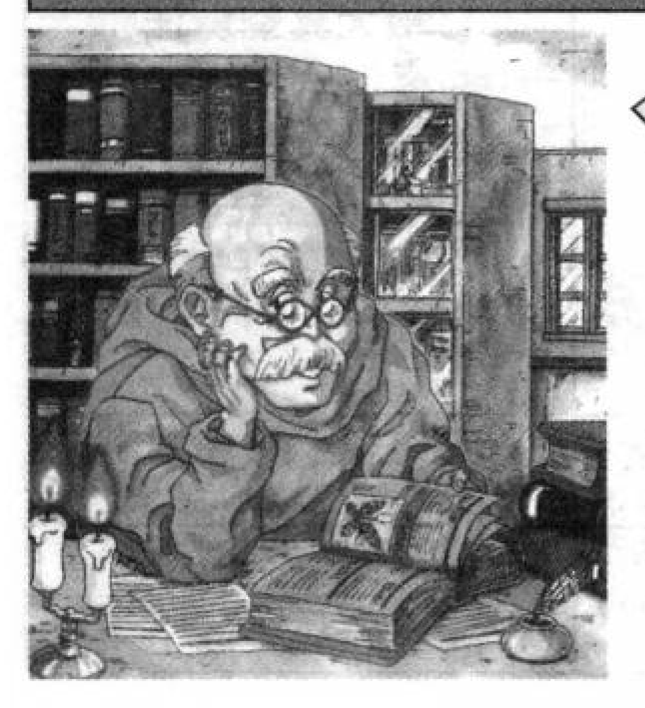
▶玩家要是快速移动的话，就会觉得敌人变慢了。

MP是什么?

MP是与HP同样是RPG中不可欠缺的指标，虽然很多人都知道HP是(HIT POINT) 的缩写。但MP又是否是(MAGIC POINT)的缩写呢?关于这个问题小编们也很糊涂。因为另有一种说法是，MP并非是指MAGIC POINT，而是MAGIC POWER的缩写，这听上去也很有道理。老实说，我们真的不知道到底那一方才是正确的。

来，让我们来看看《DQ》中的魔法吧！

现在，住在鲁拉佛城的魔法学权威——古代咒文研究家贝奈特老爷爷要来给我们授课了。



瞬间移动术——鲁拉

可以将一群人及一大堆随身携带的物品瞬间移动到想去的地方的魔法——鲁拉，并不需要消耗太多的魔法就能使用，一般要在游戏的中途才能学会，是非常实用的魔法。要是勇者把这种魔法学到了家，是不是能将想要到达的地方瞬间转送到自己身边呢?这样不也一样达到目的了吗?不过似乎这种方法需要消耗更多的MP。



脱离术的秘密

你知道脱离术这种魔法吗！它是从迷宫等处逃出时使用的。有些人也许会误以为那是和鲁拉类似的东西，实际上它们是完全不同的。脱离术是术者以高速凭记忆的“迷宫入口至现处位置的道路顺序”向后退回的咒文。是进入迷宫后能在无意识中记住道路顺序的人才能使用的高等咒文哦！对记性不好的人来说，可能较不好使用吧！





记住魔法

咒文这种东西，是从出生那一刻起就记忆在遗传因子上的，就如一种天生的体质一般。当然，经过严格的精神锻炼后也能开始使用，但成果却因人而异。如果父母会使用魔法，他们的儿子会使用魔法的可能性就非常高。



魔法的起源

以前发生大战争时，有人曾想“难道精神力不能当做武器使用吗？”因为精神和普通的武器不同，武器是越用越坏，而精神力是越锻炼越强的。咒文，是在RPG中为了战斗用而开发出来的武器。



使用魔法时的姿势

使用魔法时最重要的是集中精神。做法因人而异，任何魔法都没有一定的型式。上级者即使不摆姿势，仍能使用各种魔法。但你们要到什么时候才能到达这种程度呢？荷，荷，荷……

六种最佳强力魔法

冒险一定有帮助的哟！下面，让我们来一同看看精选的6种最佳强力魔法，对你们的

极大雷系魔法



消费 MP	效果
战斗参加者的 MP 每人 10，共 30	给一个敌人约 330HP 的破坏力

是传说的勇者使用的雷系魔法中最强的。集中使用了3个相同的MP，可招来闪电攻击敌人。

极大爆裂魔法

消费 MP	效果
15	使所有的敌人各受约 140HP 的伤害

压缩空气中的能量使之爆炸的咒文。爆发范围广，可一次带给所有敌人极大的伤害。

极大闪光魔法



消费 MP	效果
10	使一群敌人各受约 100HP 的伤害

这种用碰撞产生超高热的闪光魔法，要限定效果范围稍有困难，但经常做为初级魔法来使用。

极大冰冻魔法



消费 MP	效果
12	给敌人全员各约 93HP 的伤害

将地中水分形成巨大冰柱，使敌人碰撞的咒文。一碰触此冰柱，细胞本体就会完全冻结。

极大火炎魔法



消费 MP	效果
10	使一个敌人约受到 180HP 的伤害

从指尖发出高热火球的魔法。因为无法同时操纵多数火球，所以只能作用于1个敌人，命中率自然较高。

极大真空魔法



消费 MP	效果
8	使一群敌人各约受到 130HP 的伤害

用极少的MP即可攻击多数敌人的咒文。但很难操纵，所给予的破坏力不一定。





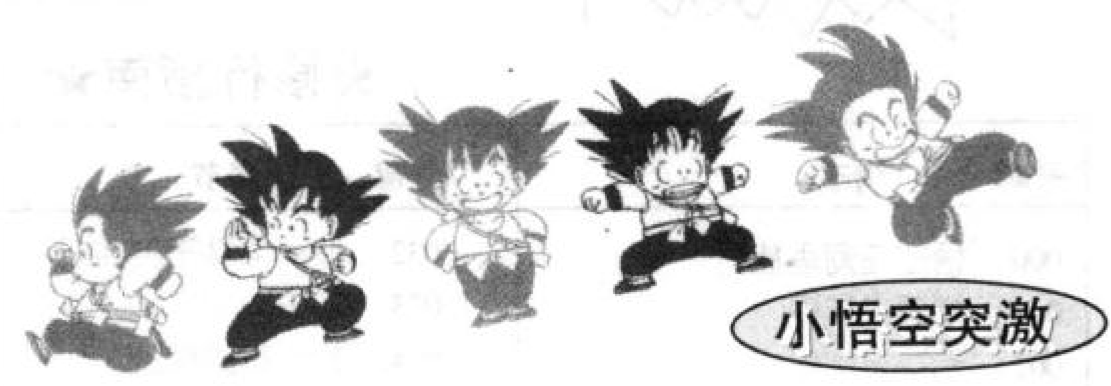
悟空出世　突激超任

超悟空传

突激篇

修行之书

机种 SFC	厂商 BANDAI	类型 AVG	容量 16 M



小悟空突激

全面制霸的《龙珠》在超任上登场的2部AVG的第一作虽已面世了一些时候，且《龙珠Z》对于大家也是耳熟能详的了。但游戏中的谜题有些仍令不熟悉漫画的玩友棘手，如果在游戏时依照原作的情节来选择，便会发生和原作一样的故事和战斗，那样就能更投入地享受悟空精彩的冒险旅程了。

而在游戏中也会有各种的选择题出现，不同的选择会令之后的进展有所不同，发展另一故事，不过却可能会跳过一些重要的情节。一起去迎战短笛大魔王吧！



▲要忠于原著地选择剧情，白乎乎的头像是谁呢？

忠于原著地进行游戏，就是最好的攻略术！

游戏战斗采用“真实时间制”进行，所以首要条件是先掌握操作方法和出招的时间性，否则一场很EASY的战斗也会YOU LOSE！单靠一些普通的招式是无法战胜对手的！战斗中的招式是需在之前设定的，所以要留意所要选择的招式以及新学会的招式以便在今后使用。另外在战斗中，悟空会站在画面的左下方，对手则在右上方，双方会慢慢接近画面中央，这时角色便会发光，现在就是输入招式指令的时候了。有种必胜法，即当悟空身体发光时，要静待对手接近。在对方发光的一刹那立即出招。这样，对方便很可能来不及作出防御，而增加击中的机会。要使出防御技来抵挡对手的攻击是很困难的，必须要了解对方用什么招式来进攻。所以要先预测对手的攻击法，再使出适当的防御技，这是需要一段时间来适应的。还有在对付不会发光的对手时，掌握出招的时间性就更为重要，还要注意对方的脚，例如最后与短笛大魔王对决时一定要注意它的左脚。

我小悟空可不是好惹的哟！



▲在战斗中得胜一定要配合时间。

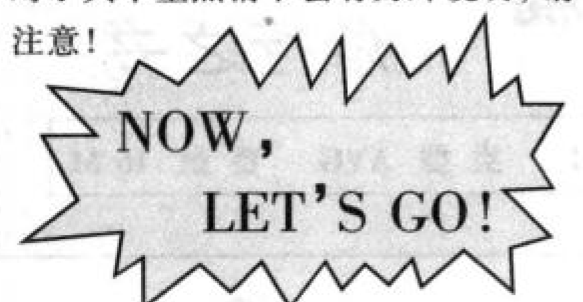

▲不同的选择会令游戏发展有所不同。



▲看，悟空VS短笛，超级劲敌之一。

仔细确认剧情，再把它们一一征服！

来一起进入故事吧：游戏共有204个情节，下面的修行指南会告诉您大概的情节，好好对照着冒险吧。对于其中重点情节会有另外说明，请注意！







▲随着故事发展会学到不同招式学懂后要马上更换招式。

★修行指南★

号码	情节	号码	情节	号码	情节
000	悟空在河里捕鱼	032	接受牛魔王的委托	065	二人出发捕捉少女
001	初遇布尔玛	033	遇见琪琪	066	悟空选择美女
002	无视布尔玛	034	拍琪琪的屁股	067	帮助兰琪
003	布尔玛向西方进发	035	到访龟屋	068	和警官战斗
004	与翼龙发生战斗	036	布尔玛承诺龟仙人	069	带兰琪到龟屋
005	用胶囊屋宿营	037	龟仙人的龟波气功	070	成为龟仙人徒弟
006	在浴室洗澡	038	龟仙人流鼻血	071	兰琪变身
007	发现布尔玛的秘密	039	村民看见布尔玛很害怕	073	实力测试 1. 一百公里赛跑
008	救助海龟	040	免费得到胶囊	074	实力测试 2. 寻找龟石
009	与山贼战斗	041	布尔玛脱下兔女郎装	075	小林抢走龟石
010	遇见龟仙人	042	与兔军团作战	076	与小林作战
011	得到筋斗云	043	兔人参化登场	077	与可怕的兰琪作战
012	用斧头击打头部	044	布尔玛变成萝卜	078	龟仙人的武术心得
013	拍打村女	045	与兔人参化决战	079	清晨修行:送牛奶
014	化装成村女	046	兔军团到达月球	080	上午修行:耕种
015	和八戒战斗	047	龙珠被盗	081	下午修行:去工地打工
016	捉拿八戒	048	潜入炒饭城	082	移动巨石
017	救助村中少女	049	被关的牢屋里	083	参加天下一武道会
018	拍八戒的屁股	050	布尔玛作出攻击	084	取得龟仙流的道袍
019	八戒变成鱼逃走	051	被催眠气体催眠	085	预赛 VS 超大型巨人
020	八戒坠入内裤陷阱	052	皮拉夫召唤神龙	086	预赛 VS POWER 乔
021	给他吃 PP 糖	053	皮拉夫之野望破灭	087	预赛 VS 兰兰拳师
022	与乐平战斗	054	龙珠分散	088	再遇乐平
023	乐平看见布尔玛后逃去	055	看见满月变成大猩猩	089	第一战:怪兽基兰
024	八戒的催眠药作战	056	切掉尾巴回复原状	090	小林的机智作战
025	乐平的夜访	057	拜龟仙人为师	091	准决赛 VS 那木
026	八戒与普洱的变身战	059	奉命捕捉少女	092	JACKY 与那木的对话
027	布尔玛变兔女郎	060	通过少女测试	093	决赛 VS JACKY(龟仙人)
028	乐平的强行策略	061	带了人鱼回来	094	比赛中变成大猩猩
029	与乐平决战	062	袭击人鱼失败	095	用龟波破坏月球
030	乐平的追踪作战开始	063	小林登场	096	出发寻找四星龙珠
031	遇上牛魔王	064	小林赠予龟仙人刊物	097	与银上校的部下作战

号码	情节	号码	情节	号码	情节
098	利用筋斗云飞翔	134	与蓝将军作战	170	龟仙人与鹤仙人互骂
099	与银上校对战	135	得到老鼠的帮助	171	预赛 VS 柴巴王
100	得到飞机	136	用龟波逃出海底洞穴	172	天津饭折断乐平的脚
101	在寒冷地带降落	137	布尔玛带着钻石	173	小林的算术作战
102	帮助小女孩	138	钻石被兰琪抢去	174	第一战——班布特
103	与白将军的部下作战	139	龙珠被蓝将军抢去	175	JACKY 的真正身份被揭穿
104	帮助村长	140	进入了神秘的村庄	176	JACKY 弃权
105	从小女孩处取得防寒服	141	从蓝将军处夺回龙珠	177	准决赛,对小林
106	潜入玛斯尔塔	142	与黄上校作战!帮助乌巴	178	决赛天津饭
107	在三楼与铁军曹作战	143	红带军出动桃白白	179	天津饭背叛鹤仙人
108	在四楼决战紫曹长	144	桃白白一击打倒蓝将军	180	天津饭使出气功炮
109	帮助人造人八号	145	波拉被桃白白杀死	181	小林被神秘人所杀
110	在五楼战吸血鬼	146	被桃白白打败	182	被手鼓打败
111	与白将军决战	147	爬上加林塔	183	短笛大魔王登场
112	替八号辩护	148	从加林仙人夺得超圣水	184	短笛生下铜钹
113	帮助森林村的村长	149	与桃白白决斗	185	龟仙人的浅灰作战?
114	八号与村长同住	150	攻入红带军总部	186	吃了别人留下来的烧鱼
115	筋斗云复活	151	乐平帮助悟空	187	与弥次郎兵卫作战
116	在西之都免费乘出租车	152	黑参谋射杀红总帅	188	弥次郎吃掉铜钹
117	与街头拳师作战	153	与黑参谋作战	189	与手鼓再作战
118	与无赖作战	154	与战斗装甲作战	190	与短笛大魔王战斗
119	把钱交给少女	155	到达西方布镇	191	短笛的魔封波失败
120	绘画布尔玛的面相	156	带着乌巴一起	192	短笛恢复青春
121	受巡警的带领	157	在镇中流连	193	弥次郎爬上加林塔
122	布尔玛用微波缩小	158	往占卜婆婆的宫殿	194	放弃皮拉夫一伙人
123	蓝将军处罚部下	159	淘汰赛开始	195	弥次郎吃下仙豆
124	布尔玛用错胶囊	160	打倒两名对手	196	短笛到达城堡
125	与蓝将军的部下作战	161	与木乃伊对战	197	饮用超神水
126	用微波交换潜水艇	162	与恶魔人作战	198	设立短笛大魔王纪念日
127	蓝将国潜入海中	163	VS 神秘的面具人	199	天津饭到达城堡
128	蓝将军处死射击手	164	被抓着尾巴	200	短笛再生出圆鼓
129	蓝 B 队全灭	165	再遇孙悟饭(养父)	201	与圆鼓战斗
130	蓝将军的部下中陷阱	166	占卜龙珠的所在	202	最终决战 VS 短笛大魔王
131	与守卫机械作战	167	与合体皮拉夫机械人作战	203	魔王爆炸
132	坠入陷阱走错路	168	与变形形态作战		
133	与大八爪鱼作战	169	依赖神龙,波拉复活		

重点提示

△034 与琪琪邂逅:此时向海边行进时选择上路,不选的话……

△039 从芬格斯镇的油站起点顺序向东、南、西移动,便会到达洋服店。变成兔女郎后便可免费得到胶囊

△045 与兔人参化作战时,除用如意棒攻击外别无他法。



▲不使用如意棒的话,便会变成萝卜了,好惨……

△049 往监牢的通路:要进入监牢必须由皮拉夫城顺着北、北、东、东、南、南移动。困住的话,按 X 键可听取伙伴们的意见。

△052 神龙出现:悟空打出龟波后选择按 X 键,听同伴的意见吧!

△059 寻找少女:找到后的少女测认要选第三个答案。

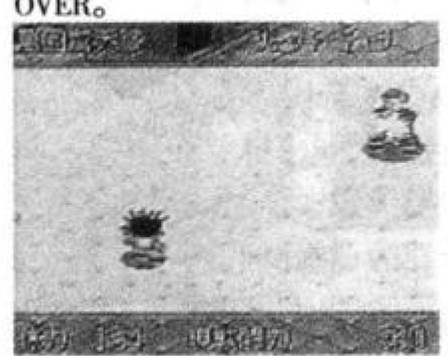
△071 寻找龟石:在入口顺序向北、东、北、东、北、西、西、南(这里会有战斗)、西、西、北、北、东、北、东、东(发生战斗)、南移动,便可通过迷宫发现龟石了。



◀小林会出现夺去龟石的。

△080 在田间工作：轮流按 A 键和 Y 键直至把整块田开垦完为止。

△083 天下一武道会：就算仍未熟练掌握战斗秘诀被打败的话，游戏仍会继续，不会 GAME OVER。



▲在原作中，悟空就是在这里被打败的。

△104 登上玛斯尔塔：在登塔途中，一边奋力战斗，一边也不要忘记将人造人 8 号结为同伴，很重要的喔。

△146 败给桃白白：败给桃白白后，轮流按 A、Y 键爬上加林塔去修行吧！

△149 与桃白白决斗：第二次与其作战绝不能失败了呀，他可以说是第一位强敌。

△161 追踪手鼓：在追踪杀掉小林的手鼓时，很容易会迷路而被对方甩掉，在此只向北或东方突进。

△185 吃掉弥次郎的烧鱼：被手鼓打败后进入的森林便是迷宫，只要向南移动两次，便会发现烧鱼，快，吃掉它！



▲看，即使是杀手桃白白也不是我的对手。

△201 对决一短笛大魔王：在打败圆鼓与魔王对决时只能以他左脚的位置来计算攻击时间。

修行结束，你能否战胜邪恶的大魔王要看你的实力和耐心了，与你的朋友一起再次遨游在龙珠的冒险世界中吧！试问谁将一统龙珠的江山，那就是你，你扮演的孙悟空！



责编/ZENKI

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 超悟空伝 覚醒編 © バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1995

正义复活 龙珠觉醒

超悟空传

觉醒篇

战斗之书

机种 SFC　厂商 BANDAI　类型 AVG　容量 16 M

作为《突激篇》续篇的《觉醒篇》以比前作更迫力的剧情再度复活，从前作的结局开始直至杀死弗利萨，那美克星爆炸，贯穿原作中最激烈且没有什么超强魔人(布欧)出现的章节。

游戏中战斗画面较之前代有明显进步，你只要搞清楚各种武技的特性，并熟悉原作，爆机简直就是小 CASE 了。一般 POWER 系武技设为 X 键、反击系为 Y 键、气功系为 A 键、速度系为 B 键，必杀技为 A+X，特殊技则为 B+Y，前四系统称通常技，一般弱于必杀技，而强于特殊技。觉醒吧，沉睡多年战士，再次为消灭宇宙间的恶势力战斗！

基本注意要点与原作相似。其中故事发展的分岐点是通过选择答案来确定的，根据记忆中对原作的印象及你的运气，好好锻炼一下日文水平吧！

再让我们看看游戏中情节吧，先公布一下答案吧！

本游戏中的问题有时也会难住龙珠 FANS，唉，义不容辞，将所有问题答案曝光如下表：



▶这就是孙悟饭的资料画面。

☆ 问卷教学参考书☆

1 Y	14 Y	27 B	40 X	53 X	66 Y	79 X	92 B
2 B	15 B	28 Y	41 Y	54 Y	67 B	80 Y	93 B
3 X	16 X	29 B	42 X	55 B	68 Y	81 X	94 X
4 X	17 X	30 X	43 B	56 X	69 Y	82 B	95 X
5 B	18 Y	31 Y	44 X	57 Y	70 B	83 X	96 Y
6 Y	19 Y	32 B	45 X	58 X	71 B	84 Y	97 B
7 B	20 Y	33 X	46 X	59 X	72 X	85 B	98 X
8 X	21 B	34 B	47 B	60 Y	73 X	86 B	99 X
9 X	22 Y	35 B	48 B	61 B	74 Y	87 B	100 X
10 X	23 B	36 X	49 X	62 Y	75 X	88 Y	
11 B	24 X	37 X	50 X	63 X	76 X	89 X	
12 X	25 Y	38 X	51 B	64 B	77 B	90 B	
13 X	26 X	39 B	52 X	65 X	78 Y	91 Y	

邪恶兵团

☆战斗指南☆

号码	情节
1	3年后的再会
2	龟仙人与布尔玛会面
3	布尔玛反击
4	与短笛大魔王之宿命再会
5	谜之女子?
6	琪琪大怒
7	天津饭认出短笛
8	天下一武道会预选开始
9	悟空 VS ? ? ?
10	桃白白的复活
11	弥次郎在预赛中失败
12	鹤仙人登场
13	天下一武道会开始
14	天津饭 VS 桃白白
15	悟空 VS 琪琪
16	悟空与琪琪结婚
17	小林 VS 马吉尼亚
18	乐平 VS 沈先生
19	悟空 VS 天津饭
20	天津饭的四身拳及两点弱点
21	沈先生的真身
22	沈先生 VS 马吉尼亚
23	魔封波被击反
24	神仙被封住
25	马吉尼亚的真身
26	悟空 VS 马吉尼亚
27	短笛露出真面目
28	悟空对巨身术的战斗
29	神仙被救出
30	短笛手臂再生
31	短笛最后挣扎
32	悟空 天下一武道会开始获胜
33	神仙欲杀死短笛
34	悟空阻止神仙
35	短笛吃下仙豆
36	悟空拒绝神仙的请求
37	谜之宇宙人
38	悟空父子前往龟屋
39	兄弟再会
40	悟饭被绑架
41	地球最强阵容结成
42	最强阵容登场
43	悟饭的能量
44	悟空 VS 拉蒂斯
45	短笛攻击
46	拉蒂斯压倒性优势
47	短笛发现悟饭
48	悟饭的攻击
49	魔贯光杀炮
50	悟空死亡
51	短笛带走悟饭
52	悟空拜访阎魔王
53	蛇道
54	悟饭的隐藏能量
55	神的寿命
56	悟饭与恐龙相斗
57	空中掉下苹果?
58	悟饭变身
59	短笛打坏月亮
60	教育型妈妈琪琪
61	悟空到界王星
62	界王登场
63	界王入门测试
64	界王被逗笑了!
65	去抓巴布鲁斯!
66	短笛修业开始
67	界王修业开始
68	传授界王拳
69	传授元气玉
70	悟空复活
71	回去的路
72	赛亚人到来
73	那巴的行为
74	地球人对赛亚人
75	短笛的祖先
76	栽培人登场
77	天津饭 VS 栽培人
78	乐平 VS 栽培人
79	乐平被炸死
80	小林愤怒的扩散弹
81	短笛的热身
82	悟饭 VS 栽培人
83	那巴 VS Z 战士们
84	饺子自爆攻击
85	饺子倒下
86	那巴的破绽
87	悟饭胆怯
88	天津饭气功炮耗尽气力
89	天津饭倒下
90	三小时的时间
91	悟空归来
92	短笛的战术
93	短笛舍身保护悟饭
94	悟饭愤怒的魔闪光
95	天津饭保护饺子
96	悟空的愤怒
97	悟空 VS 那巴
98	贝吉塔杀死那巴
99	悟空 VS 贝吉塔
100	龟波 VS 穿击炮
101	贝吉塔变身为大猿
102	弥次郎切断贝吉塔的尾巴
103	悟饭 VS 贝吉塔
104	元气玉的威力
105	弥次郎的谄媚
106	悟饭再次变身
107	贝吉塔倒下
108	悟空的饶恕
109	贝吉塔逃走
110	那美克星的情报
111	悟空入院
112	球型飞船爆炸
113	悟饭的反抗
114	向那美克星进发
115	思维训练
116	贝吉塔向那美克星出发
117	布尔玛等到达那美克星
118	布尔玛发怒
119	球型飞船
120	布尔玛等回到地球
121	悟饭 VS 弗利萨手下
122	贝吉塔 VS 邱夷
123	悟饭 VS 邱夷
124	布尔玛等逃向洞窟
125	悟空,听见那美克星的对话
126	悟空吃下仙豆,痊愈
127	布尔玛的父母
128	100倍的重力
129	布利夫博士的介绍
130	悟空向那美克星出发
131	村庄的攻防战
132	悟饭救出丹迪

号码	情节	号码	情节	号码	情节
133	悟饭 VS 多多利亚	162	宇宙第一的速度	191	悟空在治疗机中
134	贝吉塔 VS 多多利亚	163	古鲁多的超能力	192	龙神波伦加出现
135	行星贝吉塔的秘密	164	特工队猜拳	193	弗利萨不老不死的愿望
136	布尔玛等的希望之光	165	悟饭 VS 古鲁多	194	贝吉塔不老不死的愿望
137	贝吉塔攻击兹诺村	166	古鲁多的点穴术	195	短笛复生旧还
138	会见最长老	167	贝吉塔杀死古鲁多	196	短笛奔向那美克星
139	贝吉塔 VS 萨博	168	贝吉塔 VS 利库姆	197	悟饭的私心
140	萨博变身	169	悟饭 VS 利库姆	198	回到地球
141	大长老赠送一星龙珠	170	悟饭 VS 吉斯	199	丹迪与地球神仙的愿望
142	小林能量提升	171	弗利萨得到全部龙珠	200	短笛、尼尔合体
143	贝吉塔治疗	172	基纽的庆祝之舞	201	弗利萨 1 度变身
144	悟饭 VS 萨博	173	悟空到达那美克星	202	悟饭 VS 弗利萨
145	悟饭 VS 变身萨博	174	贝吉塔吃下仙豆	203	丹迪的能力
146	萨博的美丽姿态被打倒	175	悟空 VS 利库姆	204	弗利萨 VS 短笛
147	贝吉塔打倒萨博	176	悟空 VS 巴特	205	弗利萨 2 度变身
148	贝吉塔隐藏龙珠	177	贝叶塔的行动	206	弗利萨 3 度变身
149	悟饭发现贝古塔的龙珠	178	基纽队长登场	207	丹迪被杀
150	悟饭 VS 贝吉塔	179	悟空 VS 基纽	208	贝吉塔 VS 弗利萨
151	贝吉塔之怒气	180	悟空真正的实力	209	悟空痊愈
152	悟饭 POWER UP!	181	内鲁 VS 弗利萨	210	贝吉塔之死
153	基纽特攻队参见	182	身体交换	211	悟空 VS 弗利萨
154	贝吉塔的协助	183	悟饭 VS 悟空?!	212	超元气玉
155	布尔玛等人的拜托	184	贝吉塔 VS 吉斯	213	弗利萨之怒
156	悟空开始重力修练	185	贝吉塔 VS 基纽	214	小林被杀
157	界王星的 4 个人	186	悟空身体复元	215	传说中的超级赛亚人
158	界王的命令	187	基纽变成青蛙	216	界王的作战
159	完成 100 倍重力	188	与贝吉塔交换	217	超悟空 VS 弗利萨
160	悟空 VS 贝吉塔	189	基纽被弗利萨杀死	218	弗利萨之死
161	基纽特攻队到达	190	青蛙与仙豆	219	那美克星爆炸

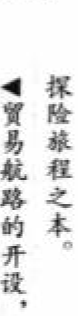
文/萧腾　责编/SHADOW PHOENIX

(上接 49 页)

充足储备，避免破产！

玩者每年均可获国王发给的一定资金，但这是有条件限制的。若玩者在游戏开始后五年内仍未能在里斯本以南1000里格(约 5000 公里)的范围内取得探险成果，国王便会发怒，不会再提供资金了。所以，玩者要尽量利用贸易来取足够的资金，去进行探险。

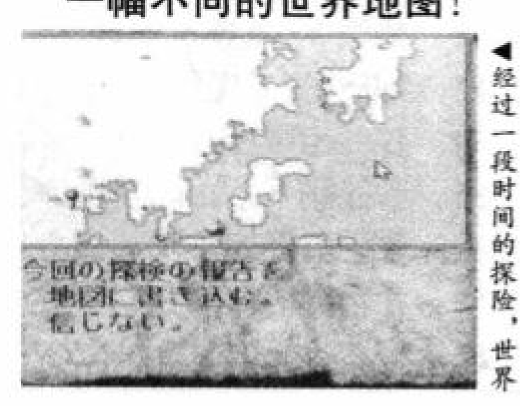



◀贸易航路的开设，是你展开探险旅程之本。



▶如果经营不善的话，就会导致破产。

每一次爆机都会完成一幅不同的世界地图！


◀经过一段时间的探险，世界会逐渐展现在你的面前。



▲但如果你的探险进行的不足的话，世界地图就会离实际相差很远。

在经过漫长的探险旅程后，世界任何一部分(?)都绘制在地图上，游戏亦由此终结。然而，由于玩者所探险的程度不同，每次绘制的世界地图都会不一样。此外，在船队成功地环绕世界一周时，地图会变化为球形，并证明“地球是圆的”这个事实。

责编/PINSER



"SLAM DUNK"超任Q版现身!

篮球飞人SD版

制霸计划

机种 SFC 厂商 BANDAI 类型 SPG 容量 12M



▶首次看见如此模样的樱木,很可爱吧。

今次虽然已是SLAM DUNK系列的第三弹,但在超任上以纯动作形式的"灌篮"游戏却是第一作。使用了Q版的角色,加上了华丽的必杀绝技,令原作的独特神髓能忠实地表现出来。樱木花道,再一次踏上全国大赛的舞台……

故事设定由最初的陵南练习赛至全国大赛的丰玉,所以连OP也有三个不同的版本,玩者终于可以看到穿上红黑色AIR JORDN的樱木了。

计划I:指令检阅篇

(A)操作方法

①进攻模式中

Y:射球/加速　B:传球

X:必杀技　L:选择向左传球队友

R选择向右传球队友

②防守模式中

Y:抢断　B:紧逼断球(当对方球员运球时);跳起(当对方投篮或抢篮板球时)

A:加速　L:切换操作球员(向左)

R:切换操作球员(向右)



▲操作选择的画面,来打好第一场比赛吧!

③其他事项:

跳球:当画面上方出现Jump字时按X键

篮板球:当球不入时,可先按Y键Screen Out,再按B键取球。

球员体力:体力下降会减低入球率,但入球会增加体力,多争取入球吧。

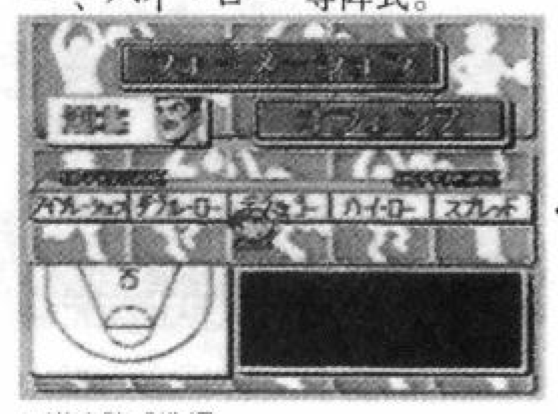
球队能源:持球、传球、入球都是可增加球队能源,满了时即可使出必杀技。

(B)OPTION

① 赛前需先选择操作模式和攻防模式。通过OPTION还可选择操作方法,出场球员及操作角色。

② 阵式设定

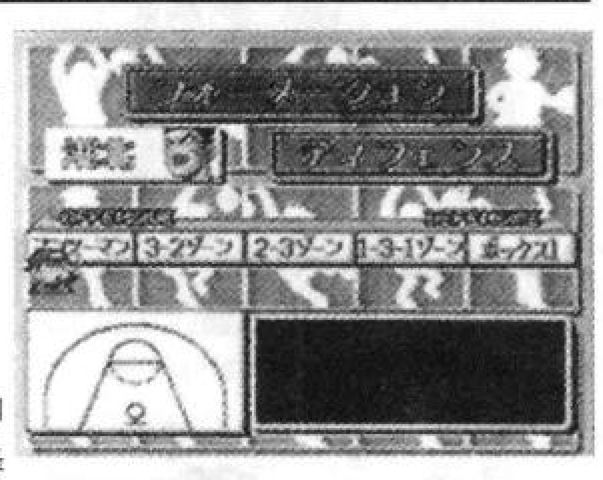
进攻阵式:湘北主要靠篮下的攻击,所以尽量先用"ダブル·ロー"、"ハイ·ロー"等阵式。



▲进攻阵式选择

防守阵式:使用人盯人的"マンシーマン"阵式。

球队作战设定:选择三种战术:"基本第一"、"对抗投篮"和"对抗传球"。对付入球率高的队伍时,应多使用"对抗投篮"战术为佳。



▲防守阵式选择

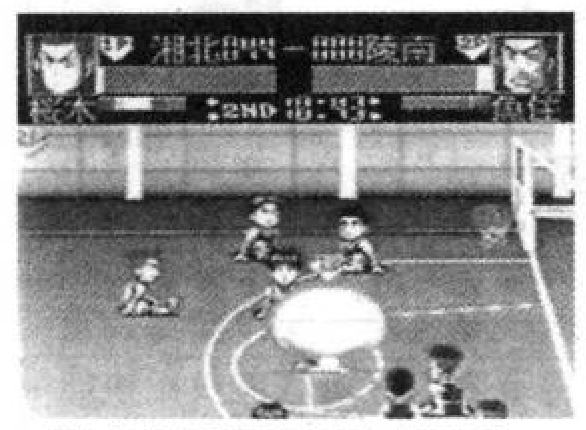
特别投篮:流川、仙道等人可使用后跃式投篮,运球时站定一会儿,等对手走近抢断时即按Y键即可。

我——樱木花道杀败山王之后,就要进军NBA了!



▲好好练习,与樱木一起去感受胜利吧!

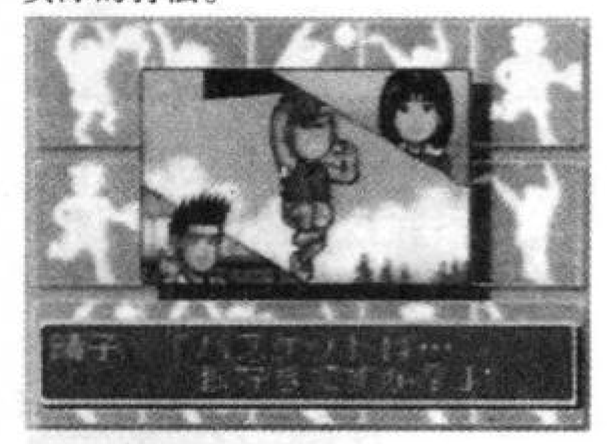
计划Ⅱ：制霸辉煌篇



▲樱木的"爆炸灌篮"会让场上人等全部……

＊ 陵南练习赛

因晴子一句话而进入湘北篮球部的樱木花道首战便遇上有名的陵南篮球队。记住要稳扎稳打，注意仙道和鱼住两名高手，利用安田和流川是较实际的打法。



▲为了心爱的晴子，不惜选择我不喜欢的……



▲图上的人物大家都能认得出来吗？

＊ 武园学园

又遇上新对手了。不过守好篮板球，再配合抢断的战术，要赢已不是难事。在此版多练习，准备以后的战斗吧！（密码：スポーツマンですから）



▲斗志昂扬，新阵容出发吧！

＊ 三浦台

武园一役后，全国大赛便开始了。预赛前三井及宫城的归来令湘北如虎添翼。迎战神奈川之第一战，首先控制比赛节奏，不必着急进攻，多使用传球来制造机会。（加强三井的三分球进攻！）（密码：おれはバスケットマン）

＊ 津久武

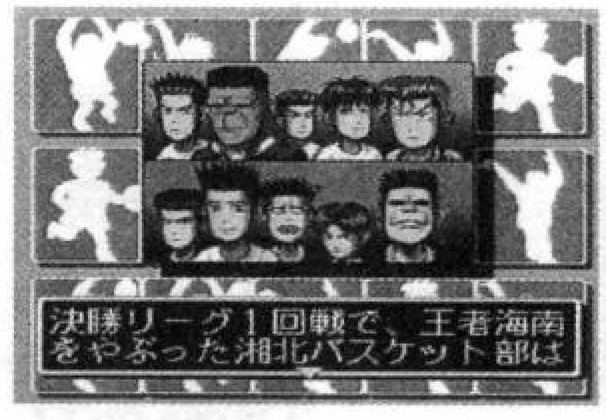
预赛第四战。南乡及峰健太的球技可不能小看呀，以多投三分球的基本战术，别只为了一饱眼瘾去看华丽的灌篮呀！（密码：しょうりをよぶおとこ）

＊ 翔阳

白热化战斗开始，最后八强争战。去年第二名的翔阳登场。在上半场尽量将对手抛离，下半场好好守住本营，特别要留心藤真的抢断呀！（密码：スーパーリバウンダー）

＊ 海南

最后四强了！素有王者之称的海南便是第一战的对手。要多诱使对手犯规，这样即使输掉二三十分也可追上。来吧，击败阿牧和清田信长这群狂人吧！（密码：スーパーてんさいじ）



▲海南之役，绝非象想象中的那么简单的呀！

＊ 再战陵南

福田的加入令陵南攻击力青云直上（太夸张了吧？）这一役可是能否出线的关键呀！还是多用三分球拉开比分，当然犯规战术也是上佳的对策呀！（密码：<胜海南>キングコングおとうと<负海南>さいごのいす）

＊ 丰玉

千辛万苦后终获出线权，作为C级的湘北要与A级的丰玉对决了，能赢吗？OF COUSE！也可使用犯规战术呀，觉得胜之不武的话可用争取每个人球为基本打法，这样……（密码：<胜海南>ほぅりのおたけび<负海南>てんさいのおかす）



▲快，打败丰玉，便是去年冠军山王了，但……

＊ 胜利

丰玉之后，便是上届冠军——山王。可惜的是游戏于此告一段落，等待续作吧！游戏有二种爆机画面，关键所在在于海南之战的呀，COME ON！



▲这是输给海南后光头樱木的画面，有趣吧！

欲达到辉煌制霸要经过一番苦练的呀！来吧，作一名篮球巨人，作一名灌篮高手，作一名连迈克尔·乔丹也嫉妒的篮坛霸者吧！

文/责编/SHADOW PHOENIX



暗黑战争再度爆发

皇家骑士团 II

机种 SFC　厂商 QUEST　类型 SLG　容量 24M
编号 SF24082

流程图

CHAPTER 1

MISSION Ⅰ　ロンウェー公爵救出

①港町ゴリアテ
②アルモリカ城 —— ②－A アルモリカ城城门前 / ②－B アルモリカ城城内

【②－A、B 两场战役连续作战】

MISSION Ⅱ　ニバス追击

① アルモリカ城【获得八个士兵和两万金】
② タインマウスの丘【战斗结束后卡诺普斯(カノープス)加入】
③ クリザローの町【战斗结束后莱昂纳尔(レオナール)参加、普雷赞斯(プレザンス)和两名士兵加入】
【剧情中3普雷赞斯死亡】→ ④ クァドリカ岩
⑤ アルモリカ城

★本文中"参加"和"加入"有不同的含义："参加"并不意味着完全成为你的伙伴，途中可能会因剧情的变化而离去或背叛。"加入"便是死心塌地地成为你的伸间了。

MISSION Ⅲ 暗黑骑士团ロスローリアンの使者

① アルモリカ城【获得一万金】
② ゴルボルザ平原
③古都ライム【该战役中女战士西丝蒂娜(システィーナ)的生死关系到日后的情节分歧，为了真正的结局，还请各位玩友努力一下，来段"英雄救美"的佳话】
④ フィダック城
⑤ アルモリカ城

MISSION Ⅳ　バルマムッサの蜂起

① アルモリカ城
② ボルドュー湖畔
③ ゾード湿原
④バルマムッサの町【获知解放作战的真相后，必须回答骑士莱昂纳尔的问题。
答案1:...わかっています。答案2:马鹿なことはやめんだッ！正确的选择是答案2！】

CHAPTER 2

MISSION Ⅰ　ヴァイスの谋略

① 港町アシュトン【战斗结束后阿罗塞尔(アロセール)参加】
② ゾード湿原
③ ボルドュー湖畔
④ タインマウスの丘【战斗结束后阿罗塞尔正式加入】
⑤ クリザローの町

MISSION Ⅱ　ヴァレリア解放战线の分裂

①クリザローの町【法尔卡斯(フォルカス)参加】
② クァドリカ岩【若在 CHAPTER 1－MISSION Ⅲ－③中救出西丝蒂娜的话，魔术师拜安(バイアン)便可获救。】
拜安参加 → ③ ダムサ岩
④ 港町ゴリアテ
⑤ ポード岩【若在 CHAPTER 1－MISSION Ⅲ－③中救出西丝蒂娜的话，战斗结束后法尔卡斯、拜安、西丝蒂娜三人正式加入】

MISSION Ⅲ　囚われのカチュア

① 古都ライム【战斗结束后卡秋娅(カチュア)离开】
② ゴルボルザ平原
③アルモリカ城 —— ③－A アルモリカ城城门前 / ③－B アルモリカ城城内

【③－A、B 连续作战。与骑士莱昂纳尔谈判时仍要回答他的问题，答案1：确かに争っている场合じゃない。答案2:それは绝对にできない。正确答案是第二个】

CHAPTER 3

MISSION Ⅰ　复仇的骑士

①港町アシュトン
②ゾード湿原
③コリタニ城 —— ③－A コリタニ城城门前 / ③－B コリタニ城城内
【战斗结束后卡秋娅离开】
④バハンナ高原
⑤ブリガンテス城 —— ⑤－A ブリガンテス城西 / ⑤－B ブリガンテス城南 / ⑤－C ブリガンテス城内
【⑤－A、⑤－B 两条进攻路线任选一条】

MISSION Ⅱ　骑士道

① ブリガンテス城
② バハンナ高原
③ コリタニ城 —— ③－A コリタニ城城门前 / ③－B コリタニ城城内

MISSION Ⅲ　ヴァイスの野望

① コリタニ城
② ウォオブリ山
③ 古都ライム
④ アルモリカ城【米尔迪恩(ミルディン)、吉尔达斯(ギルダス)加入】

MISSION Ⅳ　家族の绊

①アルモリカ城　②ボード岩【战斗结束后赛利艾(セリエ)加入】
③ フィダック城 —— ③－A フィダック城西 / ③－B フィダック城南 / ③－C フィダック城城内
【③－A、③－B 两条进攻路线任选一条】

CHAPTER 4

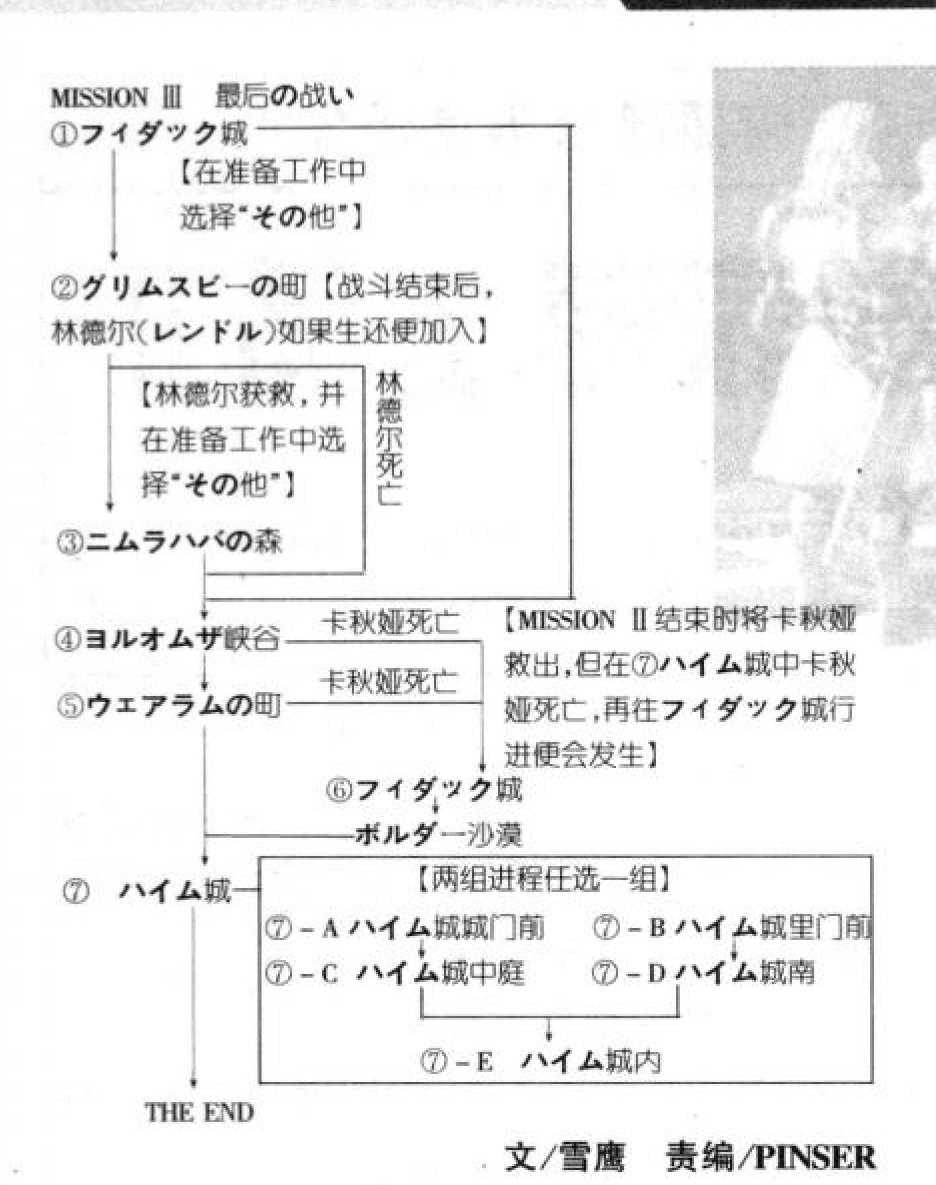
MISSION Ⅰ　父の言叶

①フィダック城　② アルモリカ城
③バハンナ高原
④ブリガンテス城 —— ④－A ブリガンテス城西 / ④－B ブリガンテス城南
【两条进攻路线任选一条】
【战斗结束后奥莉碧娅(オリビンア)加入】
⑤ ヘドン山
⑥ バンハムーバの神殿【战斗结束后必须回答大神官的问题。答案1：それだけ　ばできません。答案2:それも仕方ありません。两种选择关系到 MISSION Ⅱ 的分支，笔者建议选择答案1】

MISSION Ⅱ　カチュアな追って

①フィダック城
②ランベスの丘
③バーニシア城 —— ③－A バーニシア城城门前 / ③－B バーニシア城中庭
③－C バーニシア城城内【MISSION Ⅰ ⑥中选择答案1,则卡秋娅参加战斗】
③－D バーニシア城城内【MISSION Ⅰ ⑥中选择答案2,则卡秋娅不参加战斗】

【结束后，主角卡秋娅姐弟俩谈心，第一次回答：1、置き去りにしたわじない；2、たしかに置き去りにしたよ；选择2。第二次回答：1、仆は姐んを爱している；2、仆は姐さんと离れたくない；选择1。如此便说得成功，卡秋娅加入；反之，便目睹自己姐姐自杀的悲剧】



文/雪鹰　责编/PINSER

咒文书

在游戏中不同的职业具备不同的魔法，但魔法并不能直接使用，而是要通过装备各种咒文书才能使用相应的魔法，有些咒文书可以买到，但大多数的咒文书是在战场中获得的。

使用魔法种类 A 的职业：ドラグーン、ドラゴンテイマー、ヴァルキリー
使用魔法种类 B 的职业：ウィザード、ニンジヤ、セイレーン
使用魔法种类 C 的职业：ウィッチ、ウォーロック、ソードマスター
使用魔法种类 D 的职业：エクソシスト
使用魔法种类 E 的职业：クレリック
使用魔法种类 F 的职业：プリースト

名称	属性	种类	射程	消耗MP	价格	效果范围
アイスブラスト	水	B	6	14	400	MEN+INT合计变化
アシッドレイン	水	A.B	6	38	1600	MEN+INT合计变化
フエンリル	水	B	5	40	—	MEN+INT合计变化
アイスレクイエム	水	B	—	60	—	施法者以外敌我全体
ファイアストーム	火	A.B	6	14	400	MEN+INT变化
サラマンダー	火	B	5	40	—	MEN+INT变化
ストライクノヴァ	火	B	7	50	—	单体
スーパーノヴァ	火	B	—	60	—	施法者以外敌我全体
デッドショット	风	A.B	7	6	400	单体
サンダーフレア	风	A.B	6	18	1200	MEN+INT变化
サンダーバード	风	B	5	40	—	MEN+INT变化
エアリアルクライ	风	B	—	60	—	施法者以外敌我全体
アシッドクラウド	大地	B	6	14	400	MEN+INT合计变化
クラッグプレス	大地	A.B	6	32	2000	MEN+INT合计变化
ノーム	大地	B	5	40	—	MEN+INT合计变化
アースクエイク	大地	B	—	60	—	施法者以外敌我全体
ナイトメア	黑暗	A.B	7	14	1000	单体
ワードオブペイン	黑暗	B	5	20	2000	MEN+INT合计变化
ダークロア	黑暗	B	5	40	—	MEN+INT合计变化
デッドスクリーム	黑暗	B	—	60	—	施法者以外敌我全体
ライトニングボウ	神圣	F.D	7	20	1500	单体
イクソシズム	神圣	D	5	35	2500	MEN+INT合计变化
スターティアラ	神圣	D	—	60	—	施法者以外敌我全体

隐藏宝物

本游戏有许多版面里隐藏着宝物，只要走到正确的位置，便会发现它们。宝藏根据挖掘人的 LUK 值含有一定的随机性，同一地点挖掘出来得宝物会不一样，笔者虽有详细的清单，但因篇幅有限，所以就不列出来了。以下提供所有隐藏宝物的地点，座标表示的方法是从右上角算起，例如：A(15，9) 表示宝藏 A 的位置在从右上角往下数第 15 格、往左数第 9 格处。

版面	地点
Chapter 1 Mission Ⅰ②－A	A(15,9)　B(16,4)
Chapter 1 Mission Ⅱ②	A(10,6)　B(2,13)　C(8,17)
Chapter 1 Mission Ⅱ③	A(17,10)　B(14,20)　C(19,23)
Chapter 1 Mission Ⅱ④	A(17,13)　B(3,8)
Chapter 1 Mission Ⅲ②	A(9,9)　B(16,17)
Chapter 1 Mission Ⅲ③	A(6,12)　B(20,9)　C(5,9)
Chapter 1 Mission Ⅳ②	A(13,14)　B(19,7)
Chapter 1 Mission Ⅳ③	A(10,7)　B(5,10)
Chapter 1 Mission Ⅳ④	A(2,11)　B(14,10)
Chapter 2 Mission Ⅰ①	A(20,9)　B(2,4)
Chapter 2 Mission Ⅰ②	A(10,7)　B(5,19)
Chapter 2 Mission Ⅰ③	A(3,14)　B(19,7)
Chapter 2 Mission Ⅰ④	A(10,6)　B(2,13)　C(8,17)
Chapter 2 Mission Ⅰ⑤	A(17,10)　B(14,20)　C(19,23)
Chapter 2 Mission Ⅱ②	A(17,13)　B(3,8)
Chapter 2 Mission Ⅱ③	A(4,5)　B(16,11)
Chapter 2 Mission Ⅱ④	A(15,13)　B(3,8)　C(6,9)
Chapter 2 Mission Ⅲ①	A(17,10)　B(7,13)　C(17,6)
Chapter 2 Mission Ⅲ②	A(9,9)　B(16,17)
Chapter 2 Mission Ⅲ③－A	A(15,9)　B(16,4)
Chapter 3 Mission Ⅰ①	A(20,9)　B(2,4)
Chapter 3 Mission Ⅰ②	A(10,7)　B(5,19)
Chapter 3 Mission Ⅰ③－A	A(9,12)　B(15,11)　C(23,20)　D(6,4)
Chapter 3 Mission Ⅰ④	A(16,12)　B(10,2)
Chapter 3 Mission Ⅰ⑤－A	A(6,19)　B(10,20)　C(12,18)
Chapter 3 Mission Ⅰ⑤－B	A(10,3)　B(7,21)
Chapter 3 Mission Ⅱ②	A(16,12)　B(10,2)
Chapter 3 Mission Ⅱ③－A	A(9,12)　B(15,11)　C(23,20)　D(6,4)
Chapter 3 Mission Ⅲ②	A(10,9)
Chapter 3 Mission Ⅲ③	A(15,11)　B(17,13)　C(7,10)　D(9,6)
Chapter 3 Mission Ⅳ②	A(15,3)　B(4,10)
Chapter 3 Mission Ⅳ③－A	A(22,6)　B(17,20)　C(8,23)
Chapter 3 Mission Ⅳ③－B	A(15,4)　B(6,13)　C(24,18)
Chapter 4 Mission Ⅰ③	A(16,12)　B(10,2)
Chapter 4 Mission Ⅰ④－A	A(6,19)　B(10,20)　C(12,18)
Chapter 4 Mission Ⅰ④－B	A(7,21)　B(10,31)
Chapter 4 Mission Ⅰ⑤	A(7,10)
Chapter 4 Mission Ⅱ②	A(6,12)　B(15,11)　C(17,11)
Chapter 4 Mission Ⅱ③－A	A(3,9)　B(17,10)　C(7,14)
Chapter 4 Mission Ⅱ③－B	A(16,10)　B(12,11)　C(3,13)
Chapter 4 Mission Ⅲ②	A(17,15)　B(19,3)
Chapter 4 Mission Ⅲ③	A(11,6)　B(4,2)
Chapter 4 Mission Ⅲ④	A(10,12)　B(13,8)
Chapter 4 Mission Ⅲ⑤	A(5,23)　B(18,2)
Chapter 4 Mission Ⅲ⑦－A	A(6,17)　B(10,8)　C(28,17)　D(4,10)
Chapter 4 Mission Ⅲ⑦－B	A(6,4)　B(13,18)　C(19,25)　D(13,3)
Chapter 4 Mission Ⅲ⑦－C	A(5,24)　B(9,10)　C(14,17)
Chapter 4 Mission Ⅲ⑦－D	A(3,24)　B(14,10)

状态攻击魔法

名称	属性	种类	射程	消耗MP	价格	效果范围
スロウムーブ	水	C	7	22	2000	单体WT延长
メルトウエポン	火	C	7	24	2000	单体防御和攻击下降
スタンスローター	火	C	7	22	1200	MEN+INT合计变化 魔法效果减弱
ポイズンクラウド	大地	C	7	32	1200	MEN+INT合计变化施毒
ペトロクラウド	大地	C	7	32	–	MEN+INT合计变化石化
チャーム	黑暗	C	7	24	1500	MEN+INT合计决定迷乱

特技

名称	职业	类别	效果说明
トルネード	バルタン	攻击	龙卷风
サンダーブレス	サンダードラゴン	攻击	电击
ファイアーブレス	レッドドラゴン	攻击	烈火
ポイズンブレス	アースドラゴン	攻击	施毒
ペトロブレス	コカトリス	攻击	石化
コールドブレス	ブルードラゴン	攻击	催眠
マジックミサイル	フエアリー	攻击	圣光
アビス	グレムリン	攻击	夺取大量HP
トキシックブレス	ブラックドラゴン ティアマット	攻击	毒气
メイルシュトロム	オクトパス	攻击	漩涡、只能在水中使用
ブレイグルーサ	不明	辅助	加强水之力
ブレイゾショネル	不明	辅助	加强火之力
ブレイハーネラ	不明	辅助	加强风之力
ブレイバーサ	不明	辅助	加强大地之力
ウインドショット	バルタン グリフォン	攻击	冲击波
サイレントソング	エンジエルナイト	攻击	夺取敌人大量MP
サッドソング	エンジエルナイト	辅助	HP回复
ブリティキッス(1)	フエアリー	辅助	治疗状态异常、HP少量回复
ブリティキッス(2)	グレムリン	攻击	幻惑、消耗自己少量HP
ディーブキッス(1)	フエアリー	辅助	以自己HP换取WT=0
ディーブキッス(2)	グレムリン	攻击	石化、夺取大量HP
ビクテイムヒール	不明	辅助	牺牲自己完全回复己方全员HP
ライフフォース	ゴースト	攻击	夺取HP
ブレインストーム	不明	攻击	混乱
トニトルス	不明	攻击	电击，敌全体
ディールブティオ	不明	攻击	爆炎，敌全体
ポンドウス	不明	攻击	重压，敌全体
コンゲラーティオ	不明	攻击	冻气，敌全体
ラディウス	不明	攻击	闪光，敌全体
ウンブラ	不明	攻击	黑暗之力，敌全体

女性职业

职业	性格			状态								特殊条件
	L	N	C	HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	
アマゾネス	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ヴァルキリー	○	○	–	–	–	44	46	42	–	–	–	–
アーチャー	–	○	○	–	–	–	44	–	–	44	48	–
ドラゴンテイマー	○	○	○	180	–	115	–	–	103	–	–	–
セイレーン	○	○	–	–	36	–	–	75	71	–	–	–
ウィッチ	–	○	○	–	16	–	–	45	41	–	–	–
クレリック	○	○	–	–	16	–	–	42	41	–	–	杀死10人以下
プリースト	○	–	–	–	70	–	–	125	110	–	–	杀死15人以下

辅助魔法

名称	属性	种类	射程	消耗MP	价格	效果范围
デフグルーザ	水	C	–	10	800	整个战场加强水之力 削弱火之力
ヒートウエポン	火	C	7	24	1600	单体防御攻击提高
デフゾショネル	火	C	–	10	800	整个战场加强火之力 削弱水之力
クイックムーブ	风	C	7	26	2000	单体WT缩短
コールストーム	风	C	–	26	1500	整个战场召来暴风雨
テレポート	风	C	1	45	–	单体改变地势影响
デフハーネラ	风	C	–	10	800	整个战场加强风力、 削弱大地之力
ジャンプウォール	大地	C	7	30	1600	单体改变地势影响
デフバーサ	大地	C	–	10	800	整个战场加强大地之 力、削弱风之力
パラダイム	黑暗	C	6	35	2500	单体WT=0
チャージスペル	黑暗	C	7	10	2000	单体MP回复

回复魔法

名称	属性	种类	射程	消耗MP	价格	效果范围
マーシーレイン	水	C	6	42	2500	MEN+INT合计决定 HP回复
クリアブラッド	神圣	C	7	18	1200	单体解毒
クリアランス	神圣	E	7	10	2000	MEN+INT合计决定 状态异常回复
ヒーリング	神圣	DEF	7	10	1000	单体HP回复
ヒーリングプラス	神圣	E	6	25	2000	MEN+INT合计决定 HP回复
ヒーリングオール	神圣	E.F	–	40	2500	单体HP完全回复
リザレクション	神圣	F	–	55	–	单体复活
ネクロマンシー	黑暗	公主	–	55	–	单体致死

转职的条件

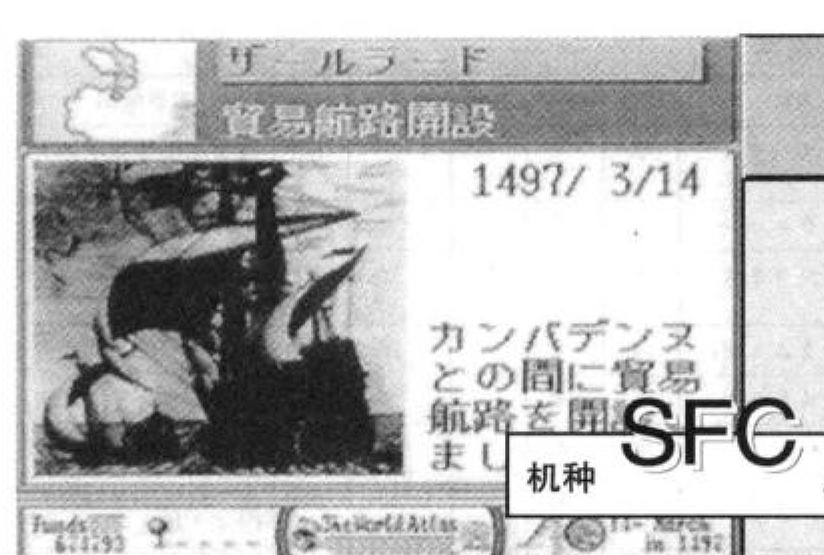
和大多数SLG一样，本游戏中也加入了升级和转职，但是很多职业要满足必要的条件才能转职。

男性职业

职业	性格			状态								特殊条件
	L	N	C	HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	
ソルジャー	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ナイト	○	○	–	–	–	45	44	–	–	–	46	–
バーサーカー	–	○	○	–	–	45	46	–	–	–	44	–
テラーナイト	–	–	○	–	–	117	114	–	–	–	104	杀死30人以上
ソードマスター	○	–	–	–	–	95	–	–	–	102	126	–
ドラグーン	–	○	–	–	–	115	106	–	–	–	114	–
ニンジャ	○	○	○	–	–	45	–	–	–	46	44	–
ビーストテイマー	○	○	○	–	–	45	44	–	46	–	–	–
ウィザード	–	○	○	–	16	–	–	44	42	–	–	–
ウォーロック	○	○	–	–	84	–	–	124	112	–	–	–
エクソシスト	○	–	–	–	–	–	44	42	44	–	–	–
ガンナー	–	○	–	–	–	120	–	–	–	164	150	Chpter4MIssionⅢ ボルダー砂漠中获 得カマンダスガン

龙

职业	性格			状态								特殊条件
	L	N	C	HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	
サンダードラゴン	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	属性为风
レッドドラゴン	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	属性为火
アースドラゴン	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	属性为大地
ブルードラゴン	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	属性为水
ホワイトドラゴン	○	○	–	170	–	135	99	–	–	–	55	–
バハムート	○	–	–	270	–	233	161	–	–	–	95	–
ブラックドラゴン	–	○	○	170	–	133	90	–	–	–	57	杀死30人以上
ティアマット	–	–	○	270	–	223	171	–	–	–	105	杀死40人以上



文艺复兴时期的航海家

纵横四海

机种 SFC 厂商 PACK IN VIDEO 类型 SLG 容量 16M 编号 SF16191

男子汉胸怀炽热的浪漫，向大海进发吧！

曾在 IBM－PC 及 PC－E 上大受欢迎的《THE ATLAS》(译名《纵横四海》)在 SFC 上登场啦！这款游戏的题材与形式很象 KOEI 公司的《大航海时代》，但游戏的方式却有所不同，而故事所描述的历史也是早于《大航海时代》，可看作是它的前篇吧！

游戏故事时间是十五世纪，在那个时代欧洲诸国不知道世界是什么样子的，甚至连"地球是圆的"也不知道。"ATLAS"即是地图之意，又是希腊神中擎天神的名字，与大西洋关系密切。而玩者扮演的主角就是这个时代的商人，奉葡萄牙国王的命令去绘制一幅世界地图，并给了你一笔的资金。于是，玩者就要着手准备了。

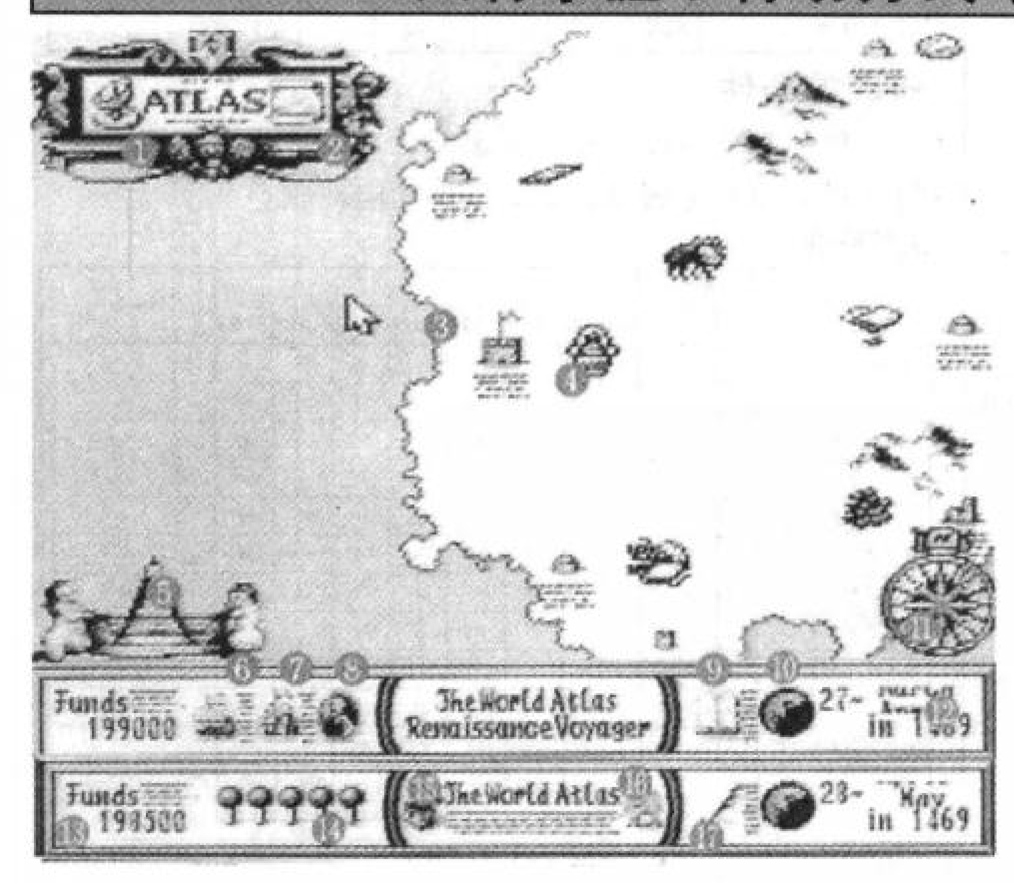


◀绘制世界地图是你的使命。



◀目送探险船队出发，真正的世界即将呈现眼前。

只有掌握了行动方式才能发现新大陆！



游戏中下达命令的方式是用光标选择在画面不同位置上的指令标记。而画面上所显示的指令及资料共有十七个，只有先将它们全部弄清并灵活运用才能顺利将游戏进行下去。下面请看有关指令的介绍。

指令与数据说明：

1、选择这个地球仪状的指令可显示现在已查明的地图(包括未探索领域)。

2、选择这个指令可看到现在已发现土地的人口分布，异教的流行地、贸易航路图。

3、这就是光标，可用十字键或鼠标器控制它移动。

4、主地图，若将光标移动至图上显示的都市及特产然后按 Y 键，便可看到有关资料。派遣船团等事可在有商馆的都市进行。

5、可改变地图大小的指令，可切换成广域图、扩大图及详细图三个阶段。左图所示画面即为扩大图。

6、可看到现阶段开设的贸易航路一览表，选择表中的航路后，便可看到有关收益的详细状况。

7、可看到已发现土地上兴建商馆的一览表。选择商馆名后，便可看到有关详情。

8、可看到现时活跃的提督一览表。若选择名称，便有提督的介绍显示。年纪较高的提督经过一定时间后便要引退。

9、可在此 SAVE(储存)游戏，并可选听五首 BGM。TURBO FILE 接续时在此进行 SAVE。

10、在此可变更游戏中时间流逝的速度，速度分为五级，"一"最快，"五"最慢。

11、罗盘，若选择中央部分，则由玩者的根据地里斯本起到光标指示的地方止，两者之间的距离有多远便可一目了然。

12、日历，可显示现时的日子，并以真实时间计算。若想改变时间的指令可用指令 10 调整。

13、显示现在所持的资金。若选择这个，便会有更详尽的资产一览表(所持有的商馆及船只数目)显示。

14、若插在主地图上，便会成为指定航路的标志。不论哪一个比例的地图上都会显示出来。

15、若选择这个宝箱状的指令，便会给出探险结果及已发现财宝的一览表。

16、发现新大陆后所见的都市、特产、动物、人种等全部资料均予记录。若选择这个便可随时看到有关资料。

17、用此笔状指令可为已发现的土地命名。然而，此指令只有在主地图属广域图状态时才可使用。但海洋是不能命名的。

注：上页图最下端的视窗，只有在选择上部视窗中指令后才会切入及显示出来，在实际情况下并不会构成上记的画面。

另外，在游戏中不论执行哪一个指令，游戏都是以真实时间进行的。若玩者优柔寡断、慢条斯理地进行，时间便会在无声中流逝，很快就会受到国王的责怪。所以，你必须要具备快速果敢的判断力。



◀若不果断行事的话，不久就会受到国王的指责。

要完成世界地图的绘制，道路还很漫长呀！

游戏忠实重现大航海时代船上男儿的冒险史！可以让你体验去未知世界探险时那种紧张刺激的乐趣。快出海去，朝着水天一线的彼方展开旅程吧！

冒险的第一步是购入船只

游戏开始时，玩者连一艘船也没有，这样就不能组成探险及贸易船团，所以要先购买船只。可买到的船有许多种，性能是各不相同的。

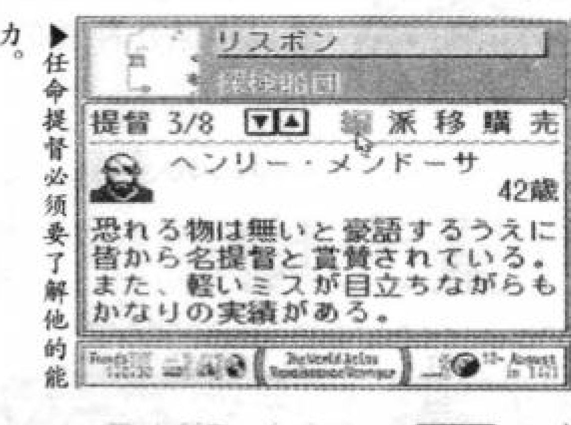


◀游戏初期只可购买性能不高的船。

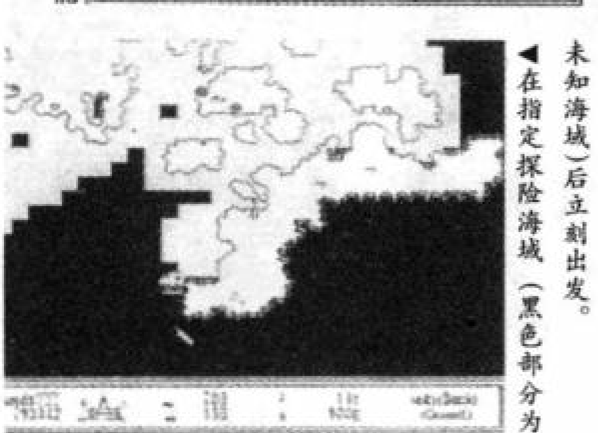
买船之后便要开始探险及贸易

买船之后便要立刻开始探险和贸易工作。这两项工作彼此有着十分密切的关系，任何一项均可成为游戏中的主要行动。

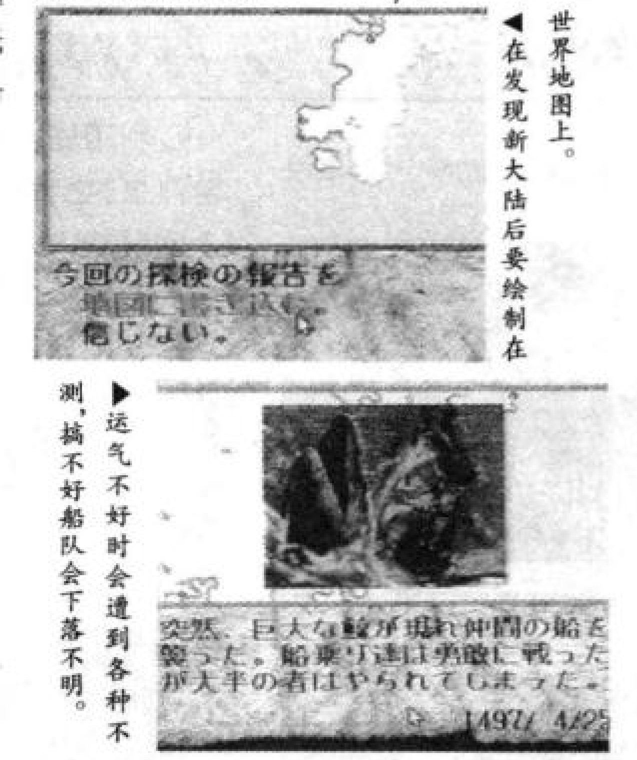
首先，玩者要决定指挥船只的提督。若选择优秀的提督，则船队的归还率及陆地发现率也会提高。接着便可组织船队（每队最多六条船）及指定探险地域，船队会自动航海，在经过一定时间后便会返回母港，报告探险的成果。探险的结果差异很大，既可以是发现新大陆，还会什么也没找到。玩者在看过报告后便可在地图上确定已发现的地域并绘制出来。



▶任命提督必须要了解他的能力。



◀在指定探险海域（黑色部分为未知海域）后立刻出发。



◀在发现新大陆后要绘制在世界地图上。

▶运气不好时会遭到各种不测，搞不好船队会下落不明。

派遣探险船队所耗费的资金甚多，所以玩者必须进行贸易增加资金。贸易便是组织有关的船队，不断来往于两个都市之间买卖货品。一般来说，在某都市取得价高的特产后，再送到邻近都市卖掉，是赚钱的佳径。然而游戏中也有经济不景气的都市，若在那里贸易可能会出现赤字哟。



◀在已发现的都市中建立商馆后，便可将之作为新据点，进行贸易活动。

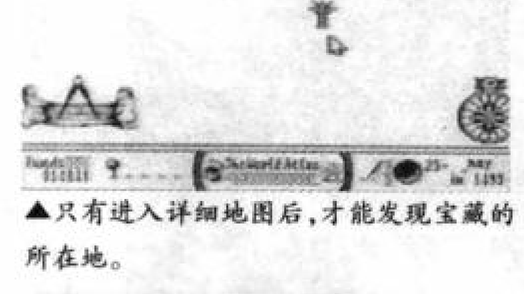
▶在派出贸易船团之前，要了解该地的特产，再利用差价进行贸易。

搜寻各地宝藏

在探险结果中，有时会在已发现的土地上再发现隐藏的宝藏。若要发现宝藏，玩者便必须将画面切换进入详细地图，由东至西、从南到北，详细搜索每一个地方。若真的发现宝藏，国王就会论功行赏，赠你一定数目的资金。此外，本游戏中有一项传说之宝“伊维拉克之骨”，是众宝藏中最贵的，但要发现它必须先找出七块石板才行。



▲藏有财宝的所在地，在每次玩游戏时都会有不规则的变化。



▲只有进入详细地图后，才能发现宝藏的所在地。



▲传说中的秘宝究竟在哪儿呢?

（下转42页）



特别篇

ゆうゆうはくしょ,Let's Go Away!

虽然是早在95年初推出的游戏，但至今它仍拥有不少FANS的。其面世时曾令不少玩家废寝忘食，一起踏上"幽白"之旅。幽助、桑原、藏马、飞影、幻海再加上"暗黑武术会篇"及"魔界之扉篇"的人，组成多达17人的壮观武斗世界。战斗极为白热化。《幽白》系列在FC上的《暗黑武术会篇》、MD上的《外传》、《魔强统一战》及GB版、PC版《幽白》，还有SFC上的《幽白》、《格斗之章》、《魔界最强列传》，3DO之《幽白》等大约有13部作品登场。遗憾的是至今SS、PS等32位次世代机仍未有其作品上市，是什么原因呢？大概只有天才知道……

机种 SFC　厂商 NAMCO　类型 S·ACT　容量 16M

在魔与灵的世界中进行的格斗动作

利用输入指令，去控制攻击的格斗游戏——《幽游白书》之特别篇你玩过了吧？一对一的战斗中与对手同时输入指令，而以输入时的时间性，速度及招式来决定攻击的威力。体力降至零的一方为输，玩法基本与前作差不多，但效果则强化及提升了。



▲声音清晰非常，主角的对白可清楚听到。

▼游戏本身并无特别故事，纯以成为最强者为目标。



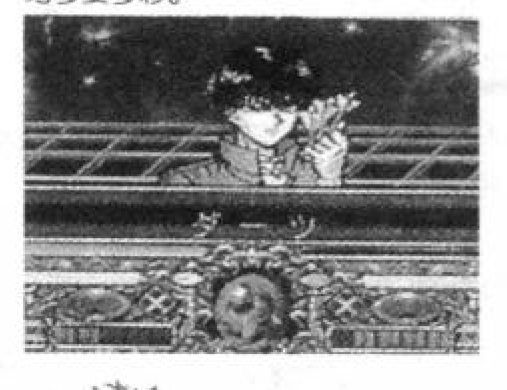
动作精细可观

画面的动画非常精细，令人有置身战斗场的现场感，设计者应记一功。今集加上完美攻击画面，包括灵丸及其他必杀技。另外人物的变身及战斗效果也忠实移植，实在是保持原作神髓的杰作。


▲旧人物也加上新的对白及新的反应模式。

灵界战士的武舞台

▼原作"魔界之扉篇"的人物，攻击技巧多姿多彩。



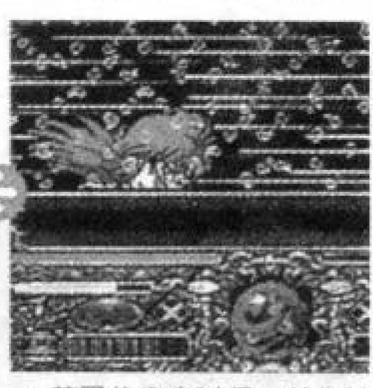
▼飞影的必杀技"邪王炎杀黑龙波"有直击面前的真实感。



变身后力量大增


▲变为妖狐后，连声音都变换了，灵击的种类及力量都增加。


▲劲跑的同时，变身为妖狐。这就是变身的一瞬。

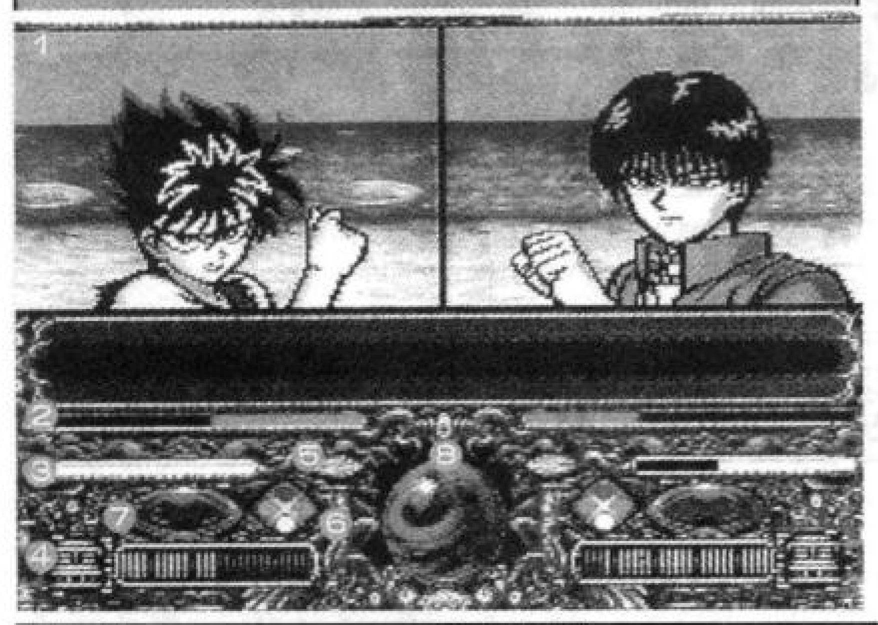

▲藏马的变身过程，首先从一大片花瓣中走过。

幽★游★白书

操作简单力量无限

这个游戏是以输入指令来命令角色出击，基本上与前作很相似。在战斗中，一面储能量，一面以A、B、X、Y键来决定自己的行动。方法是：按十字键便能储能量，上方是灵技，下方是灵击，右方（假设玩家在画面左边时）是拳，左方是防御，操作十分简单，但威力无穷。

画面下方各项标记的意思



编号	说明	编号	说明
1 主画面	主角现时所处的各种状态。	5 输入	蓝色可以输入指令，黄色输入中，红色不能。
2 体力	这一行是游戏的关键，下降到零便输。	6 输入指示	从现在的灵气量计算出那一个制可以用。
3 斗气	斗气值越高，攻击力越强，当斗气值为零时，会晕倒在地上。	7 项目	表示可令体力及灵力回复的实物。
4 灵气	灵击时会用掉，便成功输入指示时会回复。	8 水晶球	表示出下次可以得到回复的项目。

中　招

▲成功的话可击中对方，也可用同一方法防守。

出招输入





▲先输入指令的一方先出招。

指令输入



▲充满气后，按A、B、X、Y来出招。



▲平衡力慢慢减少时会天旋地转，容易倒下。

平衡是非常重要

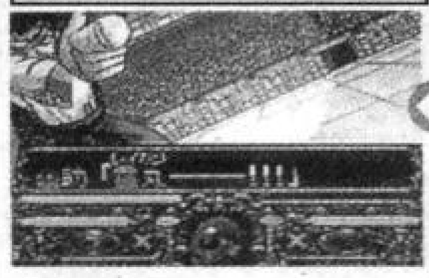
攻击时，平衡力是非常重要，因失去平衡的时候除了出招外，还可能被敌人有机可乘。

正因如此，所以对付敌人时最有效的攻击方法，是先用不费灵气的拳脚把对手击倒，再以强力的灵击术来决定胜负。

★波澜壮阔的灵界战争始动！★

使自己的平衡力完全恢复

使用必杀技解决对手



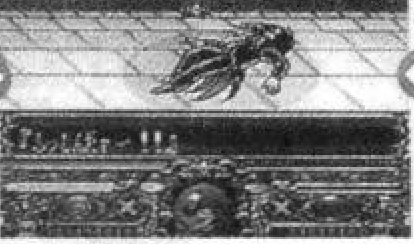
▲在这状态中，对手照单全收。

灵击力上升中



▲在这空档中使出灵击，有时间的话多储点能量。

失去平衡



▲失去平衡力时，便倒在地上任人攻击。

以普通招式出击



▲连打出招不用浪费灵气。

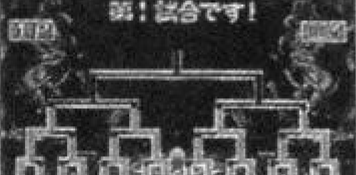
幽灵出动　游走四方　白书登场

★综合战



▲以一名选手对战所有人。

★淘汰赛



▲以一名选手作赛。

★队制赛

▲三人一组对战。

★单对单

▲使用喜欢的人物以一对一决战。

今次的战斗模式共分四种，其中淘汰赛及总合战中，每场战斗之后所回复的能量都有限，所以战程很紧张，当心呀！

责编/ **SHADOW PHOENIX**



行侠仗义　除暴安良

快打旋风3

机种 SFC　厂商 CAPCOM　类型 ACT　容量 24M　编号 SF32023

怎么打也打不完的 FINAL FIGHT!



◀游戏中加入了两名新的角色，都是前作中未出现过的那种类型。

不知大家还记不记得几年前红遍全国街机厅的一款动作游戏《FINAL FIGHT》(港译：快打旋风) 呢? 它几乎是一下子就被电玩迷接受并热衷起来，可以说它开创了此类格斗游戏之先河，之后有许多作品仿效它，不在话下。近年来，CAPCOM 专注于制作对战游戏，但仍不忘生产一些经典的动作游戏，这款《FINAL FIGHT3》便是一个很好的例子。游戏中的人物都是很受欢迎的，有新人也有老面孔，而且此款游戏只推出了 SFC 版，哇——，SFC 的机主们是不是又把胸挺起来啦!

大家一定奇怪为什么游戏容量是 24M，而编号却是 SF32023，我想这可能是香港厂家在将卡带中的程序转录到磁碟上时，出现了解决不了的技术问题，故容量稍扩大了一些。以上只是一家之言。



◀看到下方的蓄力槽了吗? 只要出现了「SUPER」的字样便可以发出超必杀了。

四名身怀绝技的正义战士再战街头!

DEAN

丹是一名街头拳手，可惜因为不顺从 SKULL CROSS 而招来横祸，他这次决意要帮助 HAGGAR 市长的主要原因是要向 SKULL CROSS 报仇，这是他现在活着的唯一目标。

PROFILE

身高：6 英尺 6 英寸

体重：214 磅

嗜好：高速驾驶

复仇之牙

无影真空擒：↓↘→+Y



雷电勾拳：→↗↑+Y



(超) 雷电空摔：(从正面抓住对手后) ↓↑+Y

LUCIA

露茜娅是 METRO CITY 中的一名女警官，而且是属于特别罪案组的成员。然而，她在未加入之前原来是涉嫌贪污案件，由于 HAGGAR 洗清了罪名，令她得到了清白，所以她甘心跟随 HAGGER 完成使命。

PROFILE

身高：5 英尺 8 英寸

体重：115 磅

嗜好：烹饪(但手艺却……)



我流炎焰脚：跳跃时↓↘→+B



(超)我流超爆烈脚：→↙↓↘+Y



我流天升脚：→↓↘+B

GUY

凯是一名忍者，这次他来到 METRO CITY 本来只是在修炼完之后来探望一下旧友 HAGGAR，怎料来到之后发觉 METRO CITY 发生了巨变……，因而加人战斗

PROFILE

身高：5英尺10英寸

体重：159磅

嗜好：忍术



武神流　通打：↓↘→+Y



（超）武神流　千拳唯打掌：（从正面抓住对手）→↓+Y

HAGGAR

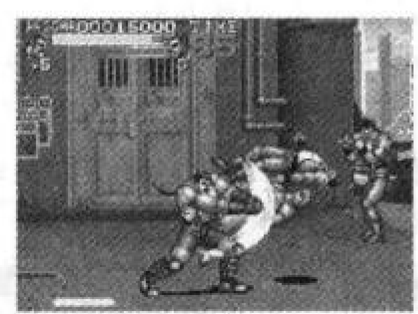
哈格是 METRO CITY 的市长，亦是游戏中拥有最强攻击力的人物。他是一位非常英明的市长，也是有史以来最出色的一个，面对日益恶化的情况当然不能坐视不管。

PROFILE

身高：6英尺7英寸

体重：269磅

嗜好：政治



回转斧振杀：↓↘→+Y



（超）超级螺旋打桩：（从正面抓住对手后）→↓+Y

殊途同归的多线剧情令玩家百玩不厌！

《FINAL FIGHT3》继承了前两作的风格，并加入了对战游戏中的必杀技系统，熟悉掌握后使出华丽的连续攻击，感觉是十分痛快的。游戏的另一卖点就是多线的剧情，此游戏虽只有六关，但若触发了某些事件便会有许多种不同的路线，分歧的条件大多是进某一门、打碎某样摆设或揍倒某个敌人，而这类的分歧点多达十几个，令游戏常玩常新。



◀打破这道门之后，就可以走与平常不同的路。

本作故事是承接上集的，在上集之中，恶党 GEAR GANG 被瓦解之后，METRO CITY 的人们以为从此便会有好日子过，怎料在地下社会中的孤群狗党因为没有头领 MAD GANG 的带领竟然开始相互仇杀。而在他们为争夺黑社会王者的宝座的过程中，最不幸的便是受害的市民。这时，GUY 刚好来探望市长 HAGGAR……

STAGE 1

GEAR GANG 的余党已被 SKULL CROSS 所统一，而且成为更强大的匪帮，在 METRO CITY 四处滋事，于是 HAGGAR 一行四人出动，去解决他们。在 DEAN 的带领之下，四人来到了匪帮控制的街区，这里有不少歹徒，尤以手上有钢爪的最为厉害，所以要多加提防。



◀为扰人间和平世，从天而降不插翅！

STAGE 2

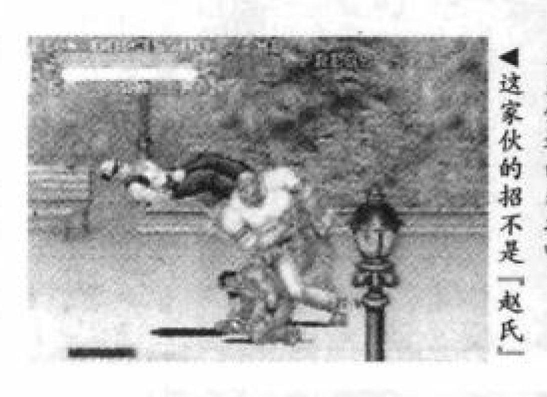
为了报家仇的 DEAN 决意要好好收拾黑帮。他带领大家来到市议会大楼，这里敌人不多。但继续往下走的话就不同了，敌人的数目增多，还有不少类似肥肥的家伙在胡乱"暴走"，要小心呀！本关 BOSS 在公园里，又大又快要小心对付。



◀这个长得很象「海怪」的家伙，心地可不象他那么好哟。

STAGE 3

这一关其实算不上是关键的一关，路只要一直走下去就可以了，也没有什么叉路可走，甚至连关底 BOSS 都没有，虽然敌人的数目不算少，但也算是轻松的一关吧！



◀这家伙的招不是「赵氏」兄弟使过的那招吗？

STAGE 4

本关首先要通过一座长长的铁桥，敌人会不断攻击你，尤其是巨人 ANDORE 十分难缠，攻击力还是不减当年，穿过码头来到一艘船上，这里可以从上下两条路前进。关底 BOSS 是一名持锚的大汉，要小心他的踏地攻击。



◀无畏的航海者，健美的肌肉男，空中的迪斯科……

STAGE 5

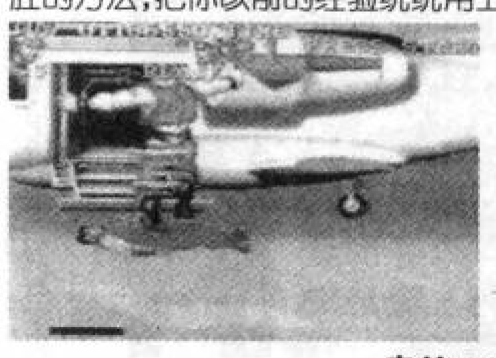
通过上关，便来到地下水道中。对付这里的群敌要尽量速战速决，接下来便进入了工厂之内。工厂里有许多旁门可进去，但如进了最后一间，便会见不到 BOSS。此关 BOSS 的行动非常快，必须看准时机打他。



◀这一招不是张飞使过的吗？CAPCOM 的招式总似曾相识。

STAGE 6

终于来到 SKULL 的大本营。这里敌人众多，而且小个子敌人多且难对付。大楼里也可有许多门和通道，尽可以放心的进去，是不会影响结局的。最终 BOSS 终于乘直升机出现在楼顶上。对付这个疯子没有必胜的方法，把你以前的经验统统用上吧！



◀这家伙就象直升机的螺旋桨一样地转呀转的！

责编/PINSER

恶魔城 XX

机种 SFC	厂商 KONAMI	类型 ACT	容量 16M

95年度经典名作《恶魔城》再度冲击。早在红白机时代就风靡一时的《恶魔城》今次以《XX》为题欲再次俘虏玩家的心。

中世纪以来，无数的吸血伯爵的恐怖传说在人间传播，被勇者封印数百年的魔王再度复活，将主人公的恋人与妹妹掠走至群魔出没的恶魔城。主人公将再度拿出祖传的圣鞭，踏入漆黑的魔界之门，与之展开宿命的决斗，再次将魔头们封印！

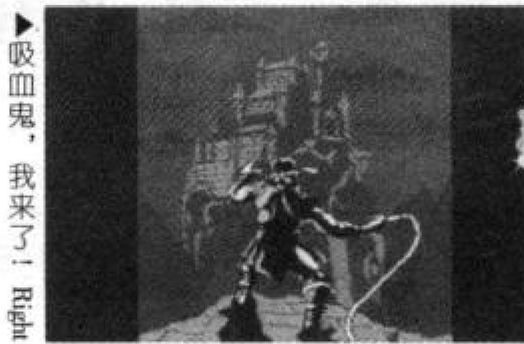


一起进入鞭子与蜡烛的世界决战宿敌!!

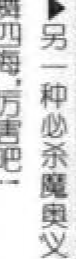
▶主角的十字架必杀魔奥义一定会令吸血鬼们闻风丧胆吧。



▶后看追兵(牛魔士?)前有巫师，怎么办呢？

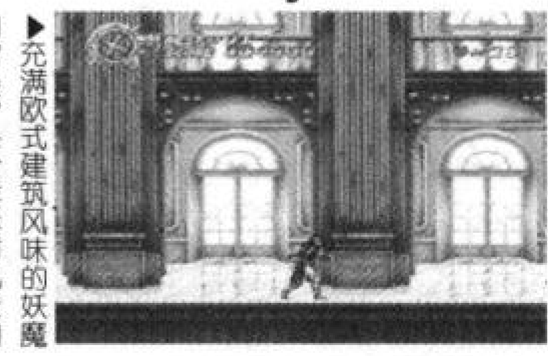


▶吸血鬼，我来了！Right There Waiting!

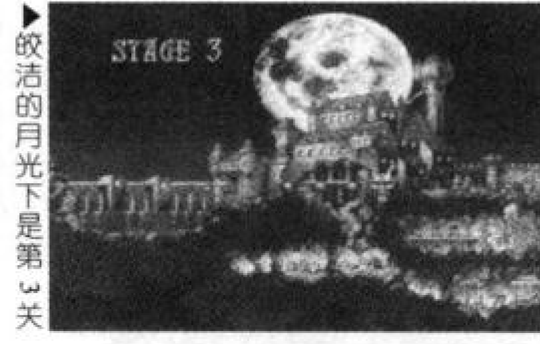




▶另一种必杀魔奥义—斧舞四海，厉害吧！



▶充满欧式建筑风味的妖魔的宫殿，(不是来看风景的呀!)



▶皎洁的月光下是第3关的吸血伯爵城堡。



忍者龙剑传巴

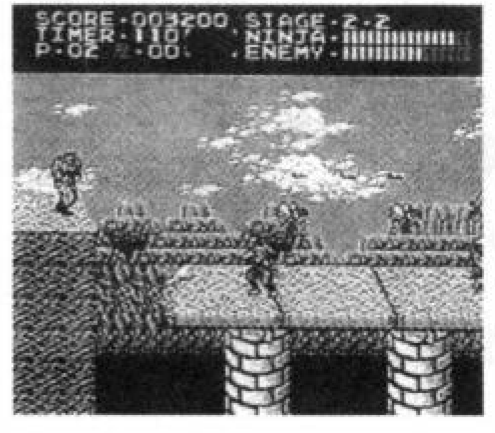
机种 SFC	厂商 TECMO	类型 ACT	容量 12M

在FC时代的动作强片《忍者龙剑传》此次将三集作品合而为一，并且把图象进行了强化，令画面更加精彩，于SFC中现身。

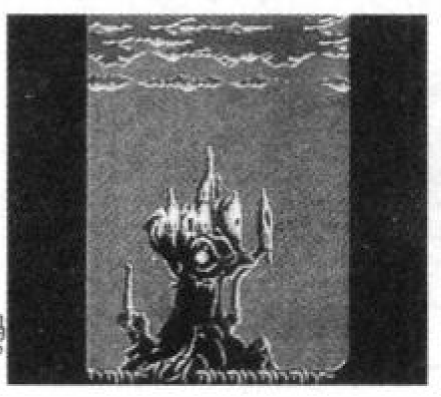
游戏的主角龙是生于现代的忍者，为了对付一些现代的犯罪集团而与一些高科技的武器作战。除了可使用忍者必备的手里剑(飞镖)作为武器外，还有武士刀（霸王丸的河豚毒?），当然少不了忍术了！

一起坐上回忆的列车，重新感受日本忍者的威力吧！

龙会使出服部半藏的天魔覆灭吗？



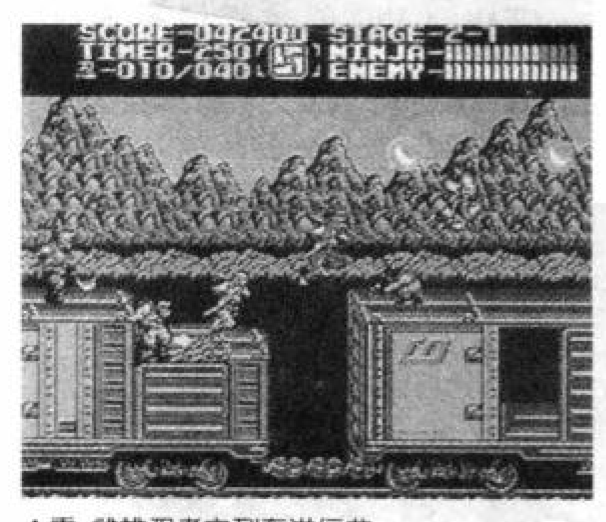
◀第一集《忍者龙剑传》也增加了颜色，画面更漂亮了，你看出来了吗？



◀第二集《黄泉之方舟》中的片头画面，好阴森恐怖呀！



◀龙这双眼睛是不是似曾相识呢？



▲看，雌雄忍者之列车进行曲。



进入太空时代的超任

——超任卫星电台探秘

在宇宙中浮游的卫星，将游戏的信息播放到地面上，玩家梦想的世界已在超任卫星系统中形成。1995年4月23日，是“SUPER FAMICOM HOUR”(简称SFC HOUR，也就是超任时段)的正式播放日。随着这令人期待和感动的节目正式播放，我们将就其崭新的系统与内容向您作一详细报导。

文/骑王杨

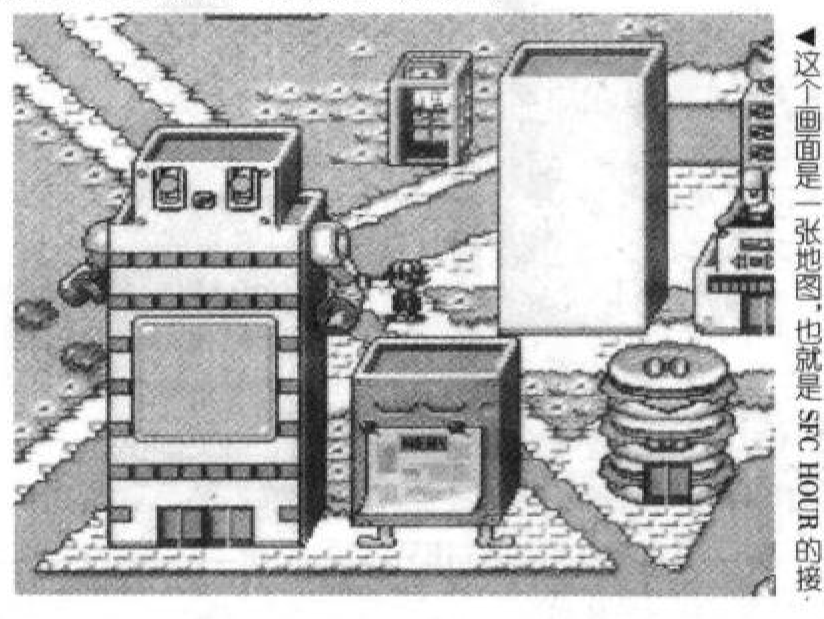
SFC HOUR究竟是什么?

SFC HOUR到底是什么呢？它是将平时广播节目的声音传送和游戏及文字情报……等相互结合，所形成的一种相当新奇的播放节目。说得更详细一点，就是自卫星传送声音的同时，一并接收了游戏等资料，然后通过超任主机播放在电视屏幕上，是一种连接声音和图像，具高度趣味的节目。这是任天堂公司和卫星数码音乐播放台(SENT.GIGA)合作的创时代成果。

马里奥乘电波而来!

一般来说，你是怎样玩到一个新的游戏的呢？首先要多少收集一些该新游戏的情报，然后去游戏店花钱把它买下，之后就急急奔回家将其打穿，然后……对该游戏就没什么兴趣了(多数情况下)。尤其是PRG，玩过一遍就不太可能有重玩的时候了。

这种情况如今正得到改变，使节目的寿命得到了延长的东西是通过卫星发送的“超级任天堂时段”，这个放送系统可将已发售多时的RPG及其它游戏增加新情节、新迷宫、新版面，这些栏目在卫星系统开播时便已存在。



▲这个画面是一张地图，也就是SFC HOUR的接受示范，有街道和建筑物。

卫星播放的时间?

“超任时段”是通过卫星数码音乐波段进行放送的，在普通的音乐信号中加入特殊格式的信息，就可以将游戏资料送往千家万户。最初的播放时间由16：00至19：00共三个小时，从95年7月份开始改为每天19：00至21：00两个小时。



▲这就是卫星发送的总部



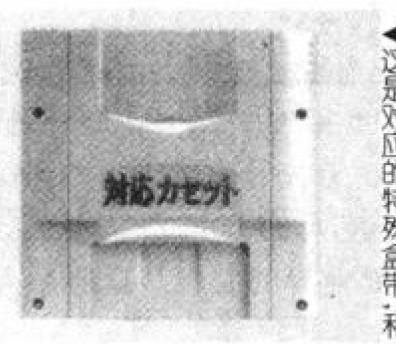
▲通过记忆卡，“VIRTAUL LAKE”成为玩不完的游戏



▲体积小虽小，但容量大，不愧是高性能的记忆卡

节目如何保存呢?

在“超任时段”中放送的节目，可以用对应的特殊盒带保存下来，以便多次进行游戏。该对应盒带和与卫星系统配套发卖的记忆卡带有所不同，在外型上与SUPER GAME BOY十分相似，当玩厌了该盒带的内容后，可以插上记忆卡带通过卫星系统为之更新内容。



▲这是对应的特殊盒带，和BS－X是不同的

备受注目的记忆卡带

这个神奇的记忆卡带是可以装在对应盒带中，进行资料的交换用的。先把它插在BS－X上，通过接收卫星资料获得新内容，然后可以把它拔下来插入对应的特殊盒带中为之传去新的信息。任天堂利用这个特点，在95年8月发售了钓鱼游戏“VIRTAUL LAKE”的特殊盒带，并通过卫星不断提供有关湖及鱼等的资料，给游戏不断注入新鲜血液，使该游戏的生命力得以长存。

连接卫星电视和超级任天堂之间的"SATELLAVIEW"

为了享受这个"ST.GIGA SUPER FAMICOM 电台"，一定要有专用的卫星电视转接器"SATELLAVIEW"。它是将超级任天堂和广播卫星的天线以及调谐器等的接收机连接起来的机器。接收系统的工作流程请参看下图，转接器在通过广播卫星调谐器（BS 调谐器）得到资料后，暂时被顺序储存在记忆卡带上，然后经过超任 CPU 的处理再播放到电视上去。

SUPERFAMICOM 电台接收系统

BS
记忆带
SATELLAVIEW AV SELECTER
超级任天堂广播专用盒带
广播卫星调谐器
AV 转接器
插头
超级任天堂
SATELLAVIEW 本机

接收卫星资料时，除了要有"SATELLAVIEW"以外，还必要准备以下机器
1、电视机
2、广播卫星接收机器
3、超级任天堂

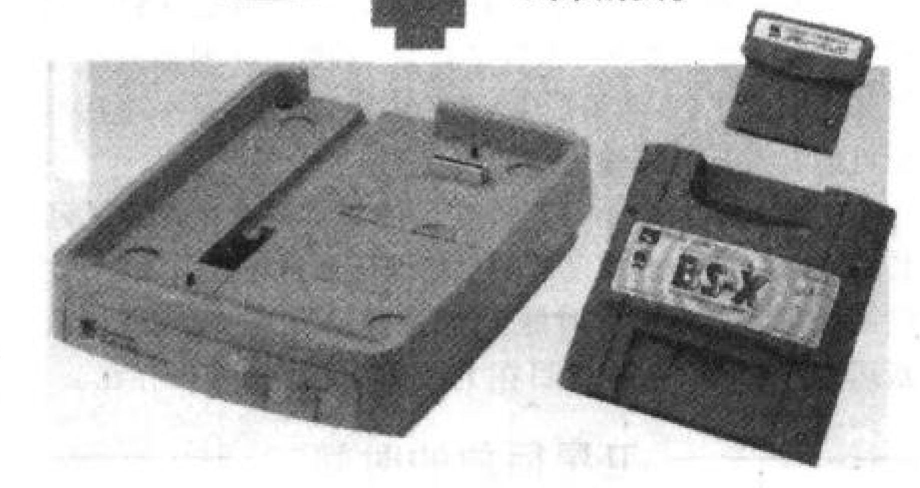
SATELLAVIEW 套装设备

1、卫星电视专用转接器	4、专用电源中继 BOX（形状未定）
2、专用 AV 选择装置	5、广播专用盒带
3、专用 AC 转接器	6、8M 记忆带

记忆卡带的最大容量为 8Mbit，而且"SATELLAVIEW"本机内装着 4Mbit 的 WORK RAM（工作内存）及 256Kbit 的 BACKUP RAM（电池记忆容量），因此能够应付大量的卫星资料。

由于卫星广播的资料传送速度为每秒 240Kbit，而一般的传真机的传送速度约为每秒 16Kbit，个人电脑通讯时的传输速度约为每秒 2.4Kbit，所以它比传真机快约 15 倍，更比个人电脑快上了 100 倍左右，这样传输资料时就根本不会感觉到令人烦懊的等待时间。

在日本，这套装置并不能在市面上一般的电器店里买到，玩家只能向"任天堂 SATELLAVIEW 服务中心"申请后，用邮购的方式来购买。



▲在超级任天堂背面的扩充端子现在终于派上用场了

卫星传送开始！

95 年 4 月 23 日，"超任时段"正式开播。首先是由任天堂的两位著名节目主持人的开场白，然后介绍 TV GAME 业界的大腕及这些名人写来的祝贺词。你能够看见宫本茂、堀井雄二等名人迫不及待的将贺词送出。至于游戏资料传送方面，在当天有"动画拼图""马里奥方块""鲛龟"等三款游戏登场。更令玩家兴奋的是，在 SFC HOUR 放送时，也有像收音机的广播节目一样的声音出现，在节目中还有配合声音播出的资料信息，相当好玩！



▲开播当天是由两位任天堂著名爆笑主持人来主持

▲这是 SFC HOUR 用的特别软件"鲛龟"，是个 PZG 游戏。



▲有配合主持人画面和文字资料的声音出现

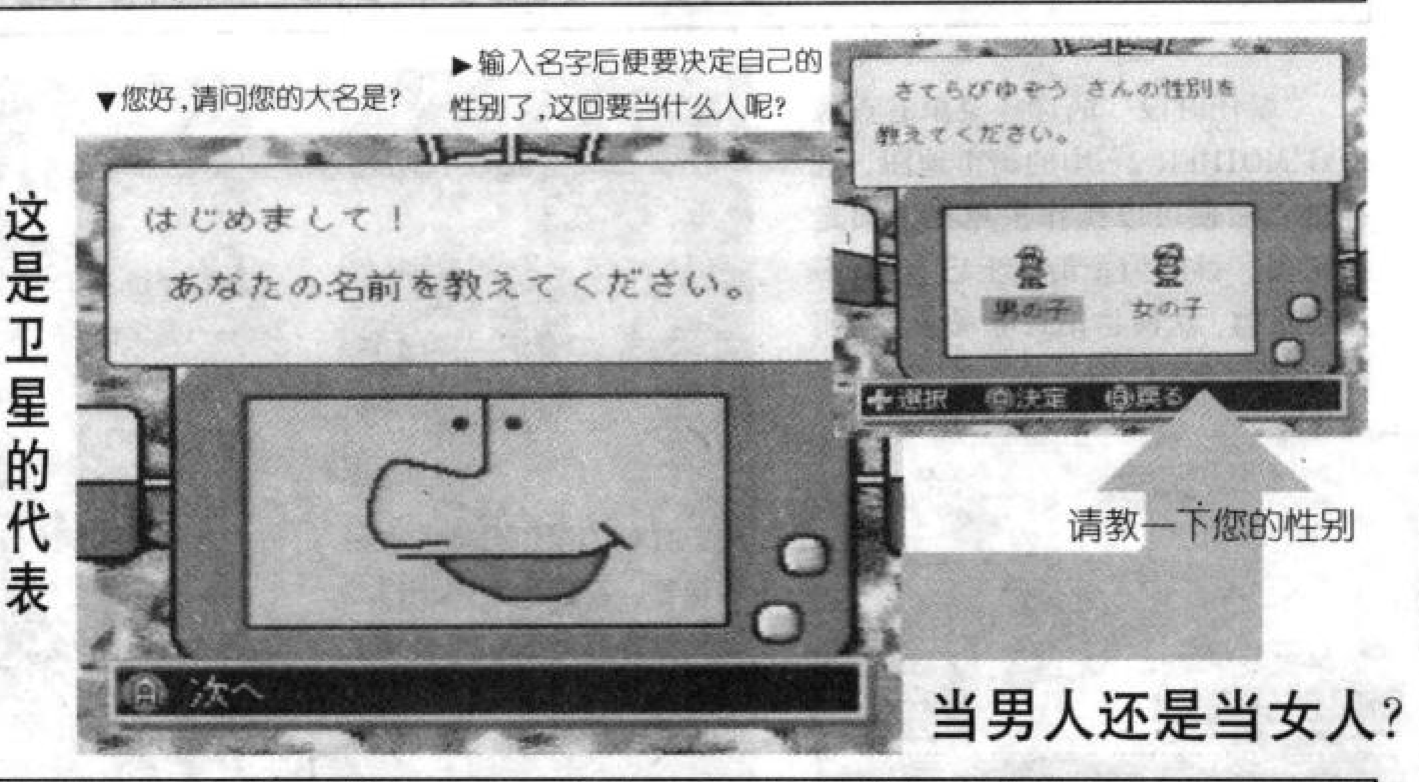
输入你的名字吧！

连接好一大堆复杂的设备后，就可以进入了"SFC HOUR"的神奇世界了。为了能够有真正参与其中的感觉，首先要登记上自己的名字和性别。标题画面时按下START键，你的接收设备和卫星将自动连接起来。输入完毕后你即可成为住在晴空万里的街巷的居民了。快快动手，准备探询不可思议的街巷之谜吧！

这是卫星的代表

▼您好，请问您的大名是？

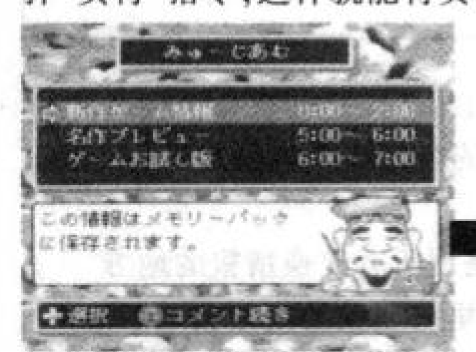
▶输入名字后便要决定自己的性别了，这回要当什么人呢？



当男人还是当女人？

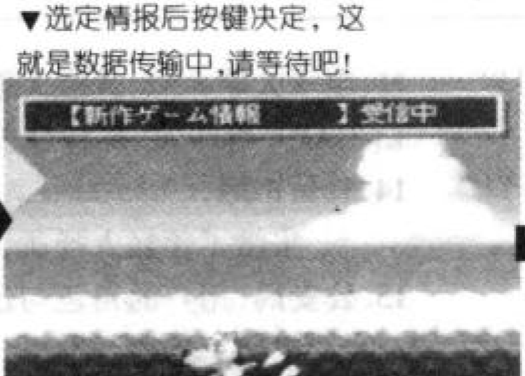
DATA保存，开始存储情报！

通过传送得到情报后，怎样才能存储起来留待日后使用呢？先要进入建筑物中选择好有用的情报并保存起来，再选择"实行"指令，这样就能将资料存入记忆卡带之中了。

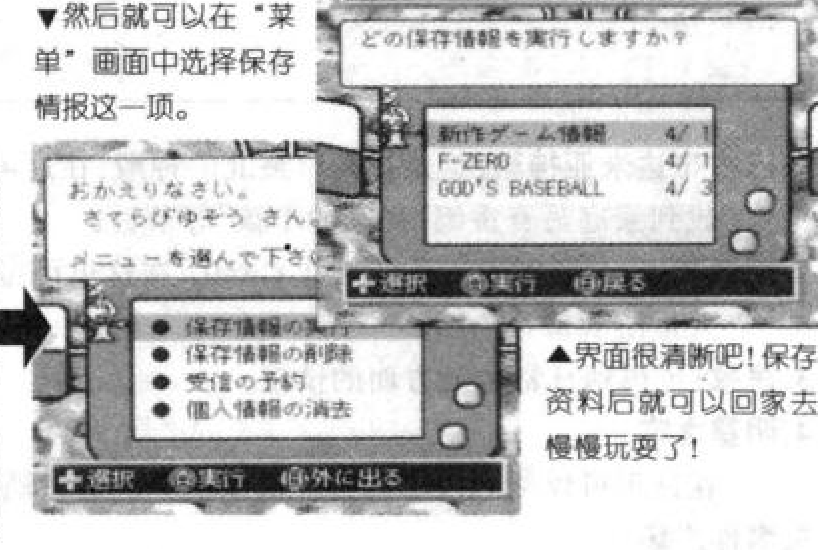


▲首先，进入建筑物选择要保存的情报，这里是游戏博物馆吗？

▼选定情报后按键决定，这就是数据传输中，请等待吧！



▼然后就可以在"菜单"画面中选择保存情报这一项。



▲界面很清晰吧！保存资料后就可以回家去慢慢玩耍了！

可以使用宝物？

在这个世界也是有金钱存在的哟！赚钱的方法可通过情报组深夜播音的广播小姐来教会你。有了钱后就可以买东西了。例如快速行走的飞靴、可以改变名字的道具等等，最好就是好好存钱以便在以后买更好的宝物。

▼有了钱就可以去店里购物，有这么多好东西！

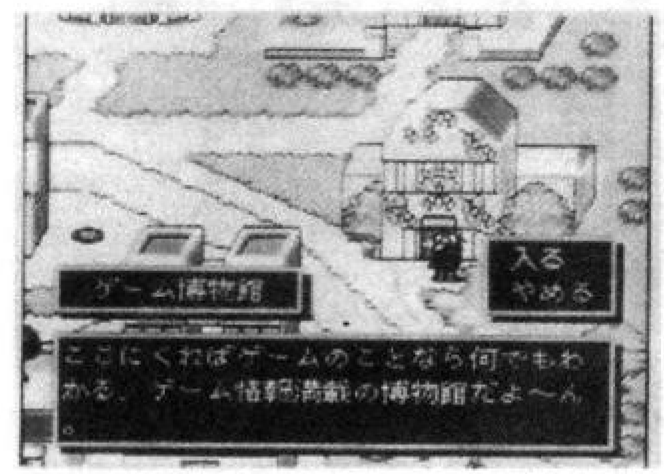


▲在街上走来走去也有可能从行人手中得到金钱。

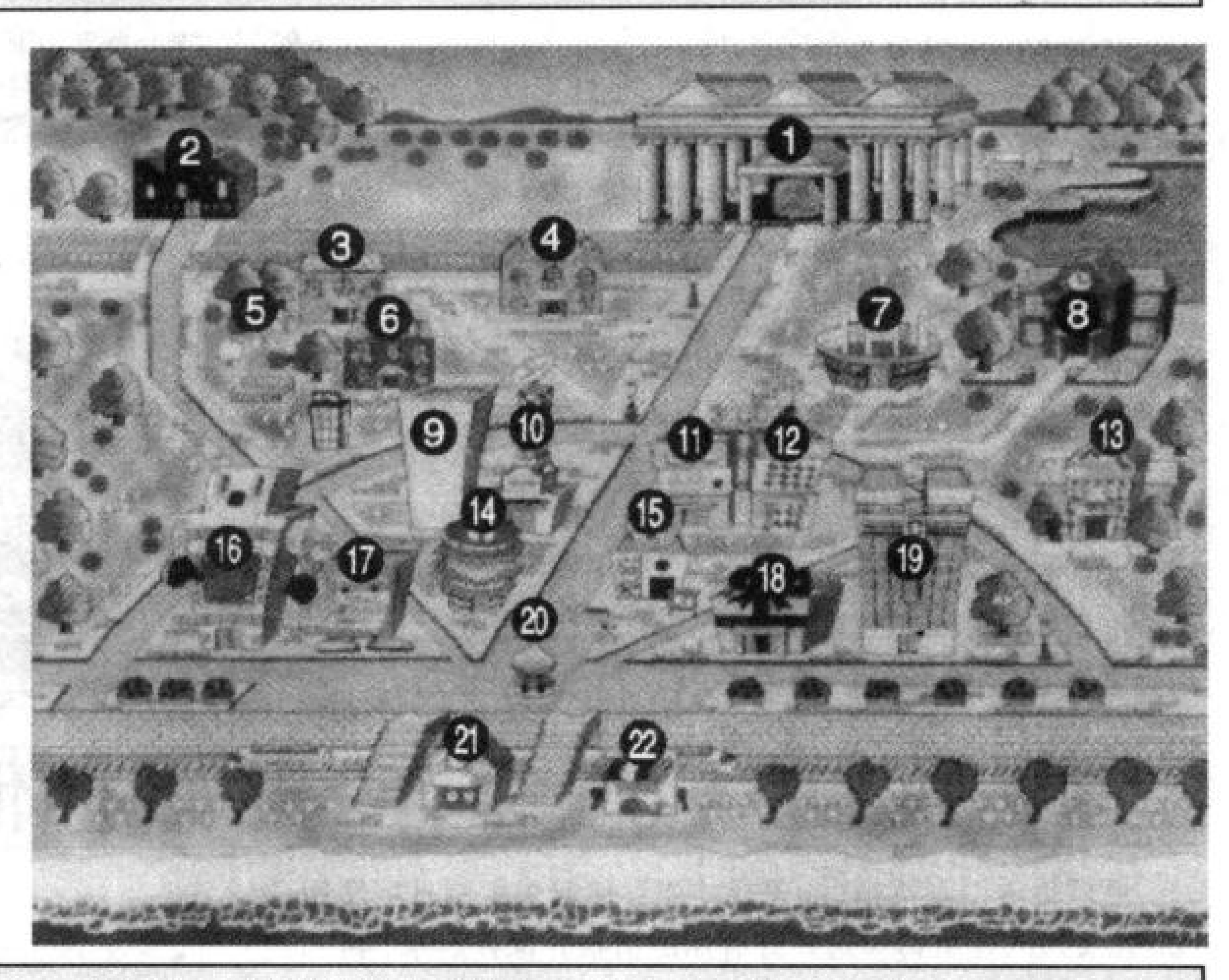
▲买什么呢？真头疼啊！

"超任时段"选择菜单的秘密!

"超任时段"的选择菜单有点像RPG"MOTHER 2"中的街市地图，选择进入后便可以操作主角在上面走来走去。目前为止街市上已有20多处建筑物，从博物馆到电视台，与实际的城市并无区别。



▲博物馆是有开放时间的，只有在开放时才能选择进入



街道上的建筑物介绍

1、巴古布达米亚神殿:这是在街市最北的神殿,在这可以收到家庭写真番组"我家的小孩"等节目。

2、游戏工场:超任时段专用的新作GAME,在这里可得到大量游戏情报。

3、民家:可得到日常生活方面的情报。

4、明星之家:
在这里可以见到内田有纪等偶像明星的最新消息。

5、事件广场:
是参与型节目及发布重大事件消息的场所

6、自家:在这可以存储

7、竞技场:在这可收到"GAME虎之穴"的节目。

8、早乙女学园:由偶像明星出场客串的专题栏目。

9、高层大楼(被戏称"豆腐大厦"):
难道是专门制作豆腐的吗?

10、放送局:AK-LIVE主持的音乐专题节目。

11、电子大厦&12、算盘大厦:相邻而建的教育机构

13、GAME博物馆:是将过去的名作加以收藏的场所

14、跳蚤市场:
集结了年轻人场所,是视听者交换情报的地方

15、公安局:用户的角色与这里的居民发生冲突时会被带来这里解决问题

16、机器人大厦:
形状象机器人的高楼,夜晚会在街道上走动。

17、报社:在街市中发生的事件会由此发布

18、百货商店:
可以买到首饰和宝物的商店,外型象可爱的礼品盒

19、COMPANY:规模最大的高楼

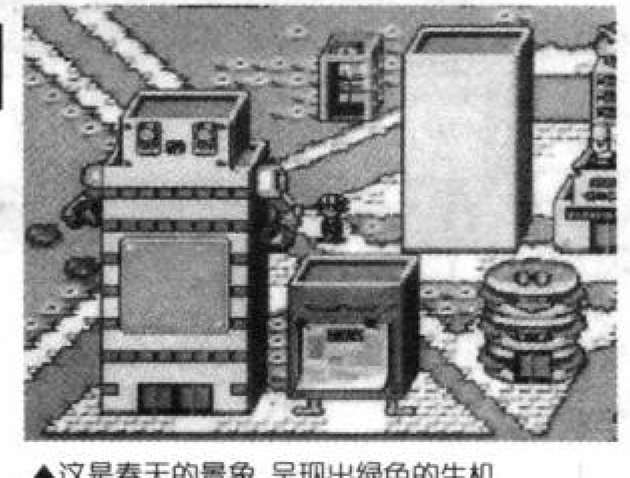
20、喷水池:设在街道的交叉处

21、车站:可以坐电车去别的街市吗?

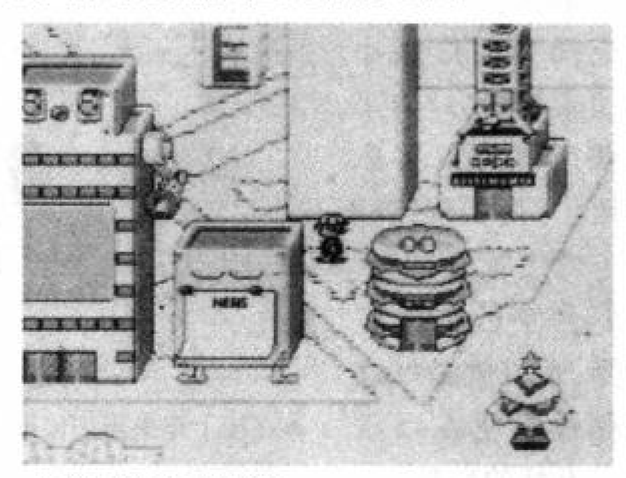
22、海滨之家:为海水浴的游客建造的休息场所

季节的交替

另外，该街市是有时间概念的，与现实中一样进行四秀交换，例如，同一场所，在春天是绿意浓浓的左图，到了冬天就变成了银装素裹的右图，就连那喷水池也装饰成了圣诞树的样子。



▲这是春天的景象,呈现出绿色的生机



▲冬天到了,下雪啦!

秘技大集合

《三国志Ⅲ》(中文版)　SFC　FP=7

自己设定的超级武将：在自定义武将时，会有100点的剩余能力值，将这100点能力值加在除去"陆指"的任一种能力上，一定要全部用完；在决定"是"与"否"的画面中连选两次"否"，之后顺序输入左上上L，这时画面上会出现几个奇怪的数字，而剩余的能力值又变成100，你可以再把它们加在不同能力上。如此重复，便可以造出一批能力值全满的武将。

移动"是""否"视窗：设定武将的时候，当出现选择"是"/"否"的字样时按住LR不放，再按十字键便可以将"是"/"否"的字样随意移动了。

皇家骑士团2　SFC　FP=6

音乐欣赏模式：在游戏开始输入名字时，输入"MUSIC ON"这样便会自然出现MUSIC MODE。共有40首动听的乐曲让玩者欣赏，而且有些曲名很有趣呢。

首都高BATTLE '94　SFC　FP=4

专家模式：在输入名字时，选右下的一台"GT－R"及输入"EXPERT"作名字，之后进入故事模式时便会成为难度最高的专家模式。

转用其他车辆：以故事模式进入游戏，并在坂东商会中与女店员谈话，之后按2P手柄的上、START，1P手柄的下、B，于是玩者在与坂东谈话后便能转用任意的车辆。

恶魔小子　SFC　FP=5

三个不同的结局：只要通关后的分数分别为1900以下、3990以下、4000以下，就会有三种不同的结局画面，此游戏英文名称为《GO GO ACKMAN》。

恶魔小子2　SFC　FP=6

选关法：在标题画面中，同时按住两个手柄的SELECT键，之后对应2P手柄不同的键可选关：A为第二关，B为第三关，Y为第四关，X为第五关

电精　SFC　FP=5

超必杀技出法：当主角重伤(体力槽闪红光)并且气槽蓄满时，按住Y键，输入上、下、前，当主角力量蓄满时放开Y键，就会发出超必杀技，且每人均不同。

合体超必杀出法：当两名主角都可以发出超必杀技时，由其中一名擒住另外一名，并按后＋B键，如此可以发出合体超杀，且每两个不同的人物组合超杀不一样。

人物变色：在游戏途中加入或续关时，只要同时按住LR键来决定，便会有另一种颜色的人物出现。

选关法：在选择人物时，同时按住2P手柄ABXYLR及方向键任意一方，之后在示范画面后放开所有按键，这时再按右是第二关，下是第三关，左是第四关，上是最终关。

无限时间：在标题画面中，顺序输入LR右右左左，再同时按住LR键进入游戏，便会不限时间了。

狮王　SFC　FP=7

无敌及选关法：在OPTION画面中，顺序输入BARRY，这时画面会多出两个项目：将其中的"INVUL"设成ON即可无敌，用其中"LEVEL"可任意选关。

美女与野兽　SFC　FP=7

自动选关法：在选关中暂停，顺序输入左YL下，解除暂停后同时按L＋SELECT，成功的话会自动过关的。

圣剑传说3　SFC　FP=6

快速使用魔法：在对敌人使用魔法时，主角必须先吟唱魔法咒文，但这段时间内主角处于无防备的状态，很容易受到敌人的攻击。其实只要在你控制的主角以外的角色自动使用魔法并确定目标后，立即调出宝物的圆环，经过5秒钟后，按B键退出，这时那个角色的魔法便可以立即发出了。

超原人2　SFC　FP=7

选关密码：

	LIVE 3	LIVE 4	LIVE 5	LIVE 6
第一关	311414	322423	441431	313212
第二关	234112	142423	432334	141243
第三关	144112	223423	232334	144212
第四关	324141	412423	322431	333212
第五关	412414	113423	414122	113243
第六关	124141	331423	423122	331243

KAT'S RUN全日本K CAR选拔赛　SFC FP=4

两名隐藏人物及车辆：在标题画面中，按住ABXY四键，然后按START键，那么在人物选择画面中便会增加早坂美姬及叶月沙子这两名隐藏人物，而在选车的画面中也增加了一辆能力值均为最高的迷你警车。

吃苹果　SFC　FP=7

选关及加命法：在出现"UNIVERSAL"字样的画面中，按下键8次，在标题画面中出现一个选关的项目；若按左键8次，在游戏中就会有99条命。

洛克人7　SFC　FP=4

对战模式：在输入密码的画面中，由左上开始输入1415、5585、7823、6251，之后再同时按LR、START便能进入对战模式，其中可用洛克人与考迪对战，必杀技如下：

洛克人	考迪
ARROW SMASH：↓↘→+Y	BOOSTER KICK：→↓↘+Y
LEG BREAKER：↓↓+B	LEG BREAKER：(跳起时)→→+Y
FEINT WARP：↑↑	FEINT WARP：↑↑

勇者斗恶龙　SFC　FP=4

无敌的史莱姆诞生：在可成为同伴的怪物中，史莱姆系的怪物同伴是有着无敌秘技的。首先要有史莱姆及回复史莱姆等史莱姆系的妖怪成为同伴，接着组队到史莱姆格斗场参加比赛，在任意等级的赛事中获得优胜。这样继续进行；到某处时全员的HP变为1，便可以这种状态到史莱姆格斗场，以曾获优胜的资格让HP为1的史莱姆系怪物参战，而这种让分战是要扣去强者最大HP与MP的，这时HP会从1变成0，但却可以继续进行战斗，而战斗中受伤也不会有反应，简单便获胜了，然后外出也可保持此无敌状态与敌人作战，只要不用魔法或道具回复HP，就可以一直战斗下去。

改名的场所：首先要前进到可以乘船潜入海中的情节，然后到该村庄附近的海中，可以发现"名称之神"的所在。与他交谈后，可以随意为主角同伴及道具袋改名。

轻松提升等级：得到"きせきのつるぎ"或"しんぴのよろい"等战斗中会自动回复HP的装备后，遇到能呼唤同伴的敌人时，让想升级的角色装备并将其独自留在马车外，并把战斗模式设定为普通战斗（たたかう）进行作战，以后把X或A键呈按住状态，即可轻松地锻炼了。但用此秘技时，职业的熟练度无法提升。

轻松复活：因HP降至0而无法战斗的角色，不必去教会也可复活了。方法是带着躺在棺中的同伴去ゲント村，与其长老交谈时，长老会使在场的死者全部复活。

打击金属史莱姆：金属史莱姆出现时，让有的特技的角色一个人走出马车攻击，先使用"みなごろし"，若打中金属史莱姆，可以一下打倒它。但使用这种技巧时也可能会攻击自己的，所以一定要让该角色装备攻击力低一些的武器。

梦之史莱姆世界：首先，要得到史莱姆系的同伴，然后在地图画面让它独自出马车行动，并进入史莱姆格斗场的地下，这时可以让它进入一个史莱姆型的入口，里面是神奇的史莱姆之町，这里的史莱姆神父可以帮助回复HP及MP。

在海岛复活：当队列中有人死亡时，保持这种状态乘船出海，到达目的地海岛时便可自动复活，但仅是复活，HP及MP无法回复。

靠转职来回复数值：当HP和MP减少时，回到神殿去任意转一个职业，即可使它们回复。

在"マーズのやかた"回复：在マーズのやかた一带的情节中，与那里和首领グランマーズ交谈便可使全员HP和MP回复。

方便地使用咒文：进入迷宫时，调出咒文"じゅもん"的指令，可以让停留在迷宫外马车上的同伴使用其魔法。

道具回复MP："もほうのせいすい"是用于回复MP的道具，在战斗中使用可以回复MP15点左右，而若于移动画面时使用可以回复的MP值比这要高出一倍。

卖出高价钱：得到"むらのみんげいひん"时前往寻找买主，与商人兄弟ボガ和ドガ交替谈话，他们会不断地出比另一个人更高的价钱。

使地图上的屏幕羽毛消失：按R键使地图画面出现后，再按一次R键可使地图上的羽毛标记消失，再按R键羽毛又会出现。

跳跃魔法鲁拉失败：首先要练到掌握跳跃魔法"鲁拉"（ルラ）的程度，然后取得"せいれいのかんむり"，回到ライフコッドの村，在祭会开始后使用鲁拉，但不会成功。

毒沼不会造成伤害：首先队列中要有得到特技"ねる"的人，然后在遇毒沼时让他使用"ねる"对角色进行催眠，这样由该角色带着马车在毒沼上走便可不受伤害。不过该角色是无法睡醒的，其实带他到町内便可以醒来，而且HP和MP会有所回复。

装饰的铠甲（ヨロイ）：在ライフコッドの村的防具屋有装饰的铠甲，最初是不能购买的，当进行一段程度后再去便可以买下了，是一种防御力很高的装备。

谁都可以乘坐飞龙：在ムドー之岛的迷宫脱出时，若将同伴怪兽排在队伍最前方，则起飞后可以看到该怪兽在操纵着龙前进。

用道具作攻击：战斗中可将回复系的圣水等道具"やかいちず"或"せいすい"投向敌人，其中前者不会有效而后者杀伤力很大。

船会移到陆地上：得到船只后，出海再向回行，与陆地邻接时船会来到岸上。

乘马车飞行的视角：马车可以飞行之后会变成3D地图画面，但若这时按十字键与其行进相同方向，便可以回到地图画面。

角色失踪：首先到ルイーダ的店，将ハッサ编到队伍之外（不是存在马车中），然后组成4人队到レイドック城去，而进了城，排在队伍最后的人却消失了，出来再调查会发现他已自动到了马车里面。

天马的奇怪飞行：马车开始飞行时连打X键，可看马车向正上方天空飞去。

开启铁门栅门也不能进入：最初到レイドック城时，是不让进入的，但去调查城门可以让铁栅栏打开，不过仍无法进入。

在毒沼上行动：当角色HP剩下1时，在毒沼上行动也不会死亡（但遇敌时容易……）。



'95次世代大阅兵

由1983年开始，任天堂的红白机便堂而皇之地入侵到每一个家庭，令家用游戏机开始普及。从8位至16位，直至现在的32位甚至64位游戏机，当中经历了NEC的PC-ENGINE、CD-ROM²、SEGA的MARK Ⅲ、MEGA DRIVE、MEGA-CD及红遍全球的SFC。但是，无论您在以上的机种上享受过多少快乐时光，留下了多少回忆和感情，都不能阻止次世代游戏机的巨大洪流。虽然在软件水平上还有待于进一步提高，但次世代游戏机的实力终究不可忽视，未来的游戏世界必定属于次世代。95年，是次世代游戏机全面开战的一年，各大公司纷纷亮出自己的次世代兵器。然而市场是无情的，玩家的眼睛也是雪亮的，结果自然是成王败寇，几家欢喜几家优。现在，就让我们将95年的次世代游戏机作一集中检阅……

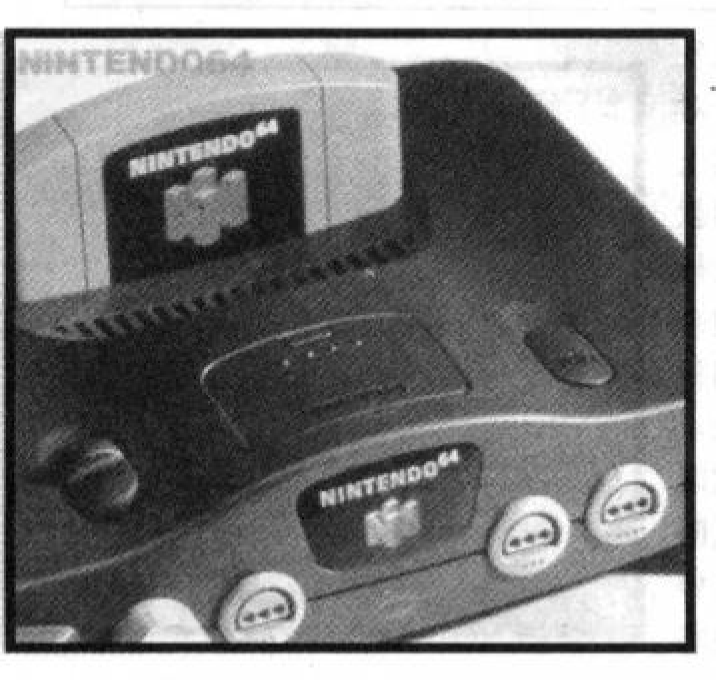
文/特工黄&KING

谁是最后的赢家？ 任天堂VS世嘉VS索尼

从次世代主机的发售情况来看，很明显世嘉的SATURN和索尼的PLAY STATION是95年的胜者。但在95下半年任天堂的本命机NINTENDO 64终于现出身影。从此任天堂投入大量的情感来对N64进行正统化培养，力图再度使之成为新一代游戏机的标准。在此之前一直保持顺利趋势的SS和PS阵营当然看到这一危机，在年末都展开了新的一轮软件攻势。一场新的次世代的争霸战由此爆发，究竟谁会是最后的赢家呢?任天堂64自然作为次世代本命机的呼声最高，但PS和SS也早已突破次世代的第一标准(100万台大关)，它们现在对任天堂造成兵临城下的威胁已是不可否认的事实。95年末，这两个机种都为了突破第二大关300万台而推出了新的战略。首先突破这个大关的才能得到对任天堂64的挑战权，这样才有可能得到次世代基准的宝座！这三大机种为了相同的目标而采取各种各样的战略。这场激斗，使次世代的局面更加混乱……

NINTENDO64

与基准宝座最近的任天堂只要能配合主机推出超大作，便高枕无忧。



超级游戏机的真面目

95年底，任天堂64本体终于亮相。最受人瞩目的是奇特的手柄造型与功能。另外，它能同时接四个手柄，使用ROM卡带等独特设计思想也为玩家所啧啧称道。同主机同时亮相的还有开发中的《超级马里奥64》片断，精彩的画面与新颖流畅的操纵性一样倍受好评。看来任天堂64出师十分顺利，且待96年的正式发售时的强大攻势吧！

任天堂再次微笑

次世代机的野望落空？



性能特点

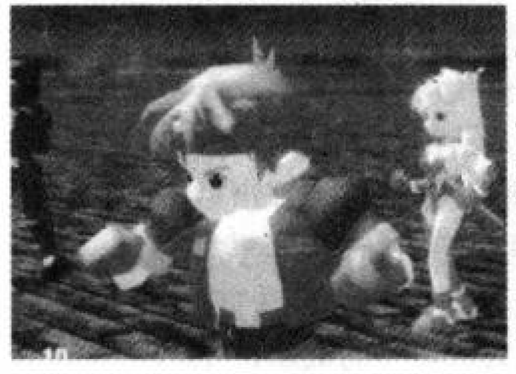
姗姗来迟的 NINTENDO64 的确与众不同，单是不用 CD－ROM 而只用盒带便是最佳例证。由于用上了 64bit 级的超级 CPU，主机的性能可说是凌驾于目前的其它次世代机之上。而且它又拥有超高容量的内存，使 CPU 和内存之间的传输速率最大可达 4500Mbit/秒。主机还内藏了专用于音响处理，图形演算的 SP 芯片及用于 3D 描画的 DD 芯片。游戏软件载体用的是一种新型的 ROM 卡带，既低成本又能够将资料压缩至八分之一。即是说一盒 64Mbit 的游戏盒带其实共藏了 512Mbit 的容量。据说今后还会有称为 64DD(NINTENDO 64 DISK DRIVE) 的专用磁碟机问世，能够存储和修改游戏资料，相信全世界的任天堂 FANS 都等得很心急了。

机能一览表

CPU：64bit RISC R4000
主频：93.75MHZ
内存：36Mbit
解像度：256×244—640×480
发色数：全屏真彩
音效：32 路 PCM 音源，44.1KHZ 采样
发售日：________(请日后补充)
售价：________(请日后补充)

新一代的软件战略

不必多说，由初代的红白机到现在的 NINTENDO64，任天堂的游戏走的都是大众化的路线。如《马里奥系列》、《DRAGON QUEST》系列、《FINAL FANTASY》系列等都是实力的保证，所以一定不会令大家失望。


▼《FF Ⅶ》若在 N64 上登场，会用到磁碟系统吗？

95 年末，有近三十款的 N64 软件正在筹备及开发中。任天堂仍本着少而精的原则进行软件开发，主力自然是任天堂自己的开发小组。任天堂总是说："开发需要优秀的人才，再由任天堂发售"。下面就来看看美国任天堂第一开发组的阵容：

- 任天堂·宫本组(2 部作品，其中有《超级马里奥 64》)
- LAIR(2 部作品，曾开发过《超级大金刚》)
- 天使创作组(2 部作品)
- DMA 设计组(2 部作品)
- 威廉姆斯(1 部作品，由街机移植)
- 软件工场(1 部作品)
- 卢卡斯(1 部作品，《星球大战》)
- PARETIME(1 部作品)
- H_2O(1 部作品)

这里共有 13 款作品，全都由任天堂的精锐部队进行开发。著名的宫本组(由"马里奥之父"宫本茂领导)亲自开发二款作品。其中一部是《马里奥 64》。它会让马里奥有全新表现方式。任天堂的另一重头作品《塞尔达传说》，据说会在 96 年末与 64DD 磁碟机一同登场。

其它的软件商暂时只有美国方面的名单，如 ACCLAIM，ANGEL STUDIOS，GAMETEK，NINTENDO，PARADIGM，RARE，SIERRA ONLINE，SOFTWARE CREATIONS，SPECTROM HOLOBYTE，WILLIAMS 等，但据估计在 VIRTUAL BOY 中推出游戏的各大日本游戏软件商都会加入任天堂 64。

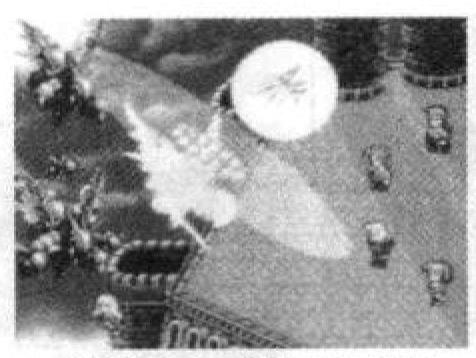
95 年底，SFC 以 600 万盘软件发起攻势

任天堂 64 要推到 96 年才能发售，95 年就只能让 SFC 与 PS、SS 对抗。这是 16 位对 32 位的战斗，事实上 SFC 并没有输给次世代。下面就是四款 SFC 的年末话题作。这四款都是看见标题就能让人购买的超级大作，它们合起来至少能有 600 万盘的销量，而超任是有着单款软件百万销售量的主机。这和过去 FC 的情况是差不多的，它既能为 N64 的用户带来信心，同时也阻碍了次世代的攻势。这几个大作很容易保住任天堂的地位。在 95 年末没有

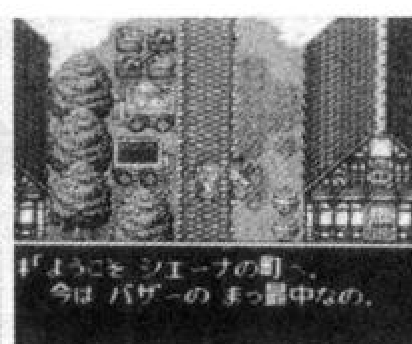


推出N64是比较自然的，当时并不是最佳时机。

首先是《浪漫传说3》，这是个自由度很高的RPG，有多种剧情，让人爱不释手，并且不会只玩一遍的RPG。掀起SFC画面革命的是《超级大金刚》，它的续集也可以玩到了，这是在RPG大势头中能够玩到的很棒的ACT作品。不可不提的是年末的超期待作《DQ VI》，这是追求高自由度的系列最新作。下一个是走在RPG最前卫的《超级马里奥RPG》，它是以3D制图技术构成立体感觉画面作为号召的作品，同时有着ACT和RPG感觉的高魅力RPG，这几款作品给人的预感是N64也会有这样的新型作品登场。



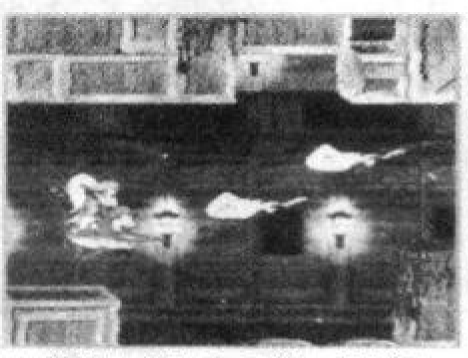
▲《浪漫沙加3》：是自由剧情系统更加完善的作品，一次绝对玩不完的RPG。



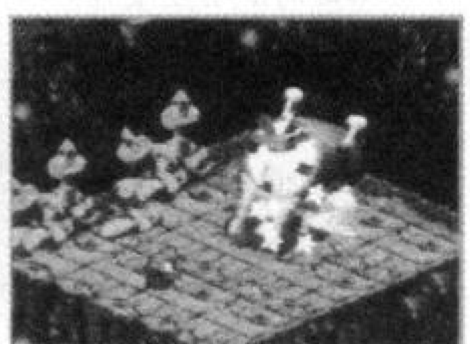
▲《勇者斗恶龙VI》：《DQ》的最新作，加强了自由度，并将转职系统及职业数大幅提升。

N64发售后SFC软件还会登场吗？

SFC 95年末的软件都有着看到标题就令人忍不住去玩的力量。但是N64发售后，SFC会怎么样呢？软件销量会急剧下降吗？过去，在任天堂8位机到超任16位机交替时，之后一两年内8位机仍然保持着不错的势头，想必N64发售后SFC也会与它相同。现在开发SFC软件的软件商在以后两年内也会继续开发SFC软件。



▲《超级大金刚2》：不到一年时间登场的2代，为救助被捉的大猩猩，迪迪和母猩猩的大冒险。

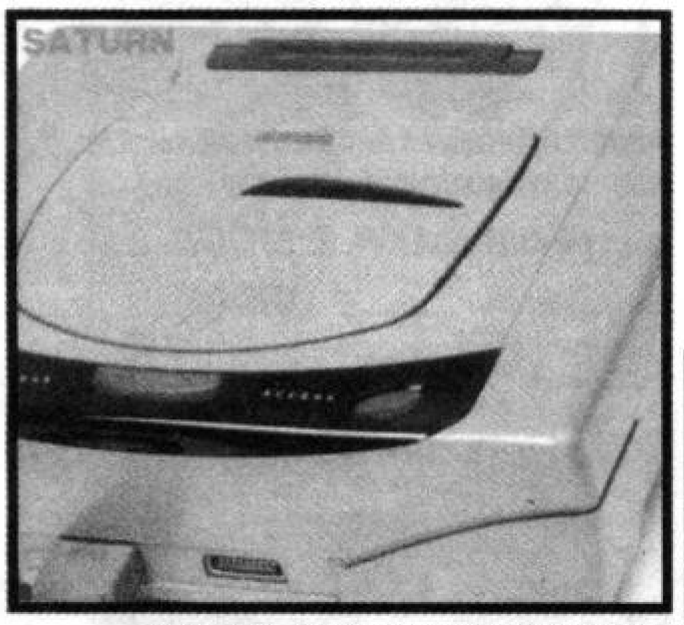


▲《超级马里奥RPG》：以立体画面构成的新视角RPG，任天堂与史克威尔的共同开发而受瞩目。

从95年末开始，是争夺次世代基准宝座的一个转折点。实力相差无几的SS与PS都是以提升和充实软件为中心，推出各自独具魅力的GAME系列，之后主要靠GAME的销量来决定胜负。现在就是对95年末SS、PS的软件战略来作进一步分析的时候了。

SEGA SATURN

眼界宽广的世嘉，将建设它丰富的多元化帝国



SATURN是以“AM军团”的街机游戏与其对应ST－V(SATURN的街机型态)为其强大的后盾，前景可说是颇为乐观。在游戏路线比以前的MEGA DRIVE宽阔了很多。另外，可以对应VIDEO CD的确提供了不少乐趣，加上机体的扩展性能十分强，在多媒体时代讨好。

世嘉世家！

性能特点

世嘉土星最大的特征，就是装上了两枚32bit的中央处理器，在双CPU完全协同工作时理论上可以达到50MIPS的高速度，这在32位次世代机中是最高的。为了令处理资料更快，还另加了7个辅助处理器，凭借CPU和处理器的工作，就能令大量资料的游戏，运行的更加顺畅。

机能一览表

CPU：32bit RISC SH2×2
主频：28.6MHZ(只用一个CPU时)
内存合计：36Mbit
解像度：320×224—640×480
发色数：最大1677万色
音效：32路PCM音源＋8路FM音源，专用DSP搭载
CD－ROM：二倍速
发售日：94年11月22日(第一次)
95年6月16日(第二次)
售价：44800日元(第一次)
34800日元(第二次，突破百万销量记念版)，附送《VIRTUA FIGHTER REMIX》

土星的另一个大特点是能及时玩到世嘉的大量街机游戏。一般说来，要将街机节目移植到家用机的话，通常需要一年以上，但是世嘉由于有着和土星性能相近的ST－V街机版，只需数月就可以将它的街机游戏移植到土星上。

软件支持

由于是SEGA出品，在移植街机时便非常占有优势。一贯以来，SEGA的动作、射击及赛车均是强项，这些也就必然成为土星擅长的游戏。目前，支持土星的软件商主要有BANDAI、CAPCOM、HUNSON SOFT、KONAMI、TAITO及GAME ARTS等，当然还有SEGA。

年末猛烈的软件攻势由SS发起

世嘉在95年4月制定了的年末发售260万台土星的目标，然而实际上在9月末才突破150万台，为了达到预定的目标，世嘉在年末发起了大规模软件攻势。这种以三个关键点作为基础的战略能使SS维持它的光荣现状吗？



▲SS的《世嘉拉力》忠实地再现了街机的操作感，并且加入了2P对战及车辆设定等新要素而不是单纯的移植，从而满足了家用机的需要。

关键一：街机

丰富的街机资产是最大武器

游戏机普及的关键就全部在于有没有富于迫力的软件。基于这一点，以街机游戏作为软件资产会使SS非常强大。在街机厅中，广泛占有优势的世嘉本公司街机作品，独家为本公司的家用机移植，并以高水准的移植度攻击其它对手的体制正在实行。

95年末，世嘉的《世嘉拉力》和《VIRTUA FIGHTER 2》就成为其强有力的武器，这两部作品的完成度和销售量掌握着能否突破200万台的关键。

很快就会出现的移植街机大作

大受欢迎的POLYGON足球

VR足球


▶热门对战POLYGON足球

印地赛车500

——受欢迎的美版赛车。



▶街机上的热门赛车忠实再现

在重视速度的公路赛车全盛时期，为什么要出拉力赛呢？

拉力冠军赛车

将野外赛车的兴奋感真实再现，3D赛车游戏的完美移植，世嘉拉力以在沙漠及山道还有未铺平的的破路上的独特操作感而受人欢迎。在F1公路赛车这样重视速度感的RAC为主流的游戏盛行的时期，世嘉推出的这种重视操作感的拉力题材的赛车可说是一种挑战性。其目标是为与其它赛车产生差别，这样才能以GAME的个性而获得用户的支持，实际证明这一招是很有效的。

扩大用户数目的最强大武器

VIRTUA FIGHTER 2

POLYGON格斗代名词的震憾作品，以高水准的移植登场。回想94年12月1日，《VIRTUA FIGHTER》和SS同时发售，因《VR》而购买SS的用户大量出现，使主机销量飞速上升。而这次土星版《VR2》将再现那时的情景。

SS的《VR2》开发的主题是再现街机的气氛，而用户所关心的移植度也在宣传中倍受称赞。细腻的角色与背景CG与街机版十分相近，并且每秒60帧也和街机一样，能在家中体会街机的兴奋感终于来临了。


▲背景及角色的画面十分美丽，将角色动作充分再现而独创的系统和模式也受到欢迎。



▲这是SS所独有的组队战模式和学习模式，而胜利姿式的选择和角色的影子，还有连胜的表示等细致的地方均不放过。

关键二：原创RPG

用次世代机的特色勇敢挑战

从向来的家用机状况可以看出，对硬件在日本普及帮助最大最明显的就是RPG。但是要在“从严酷的战斗中培养角色及经历种种事件以达到最终目标”这一RPG基本元素的基础上，要

作出有次世代机特色的 RPG 是很不容易的。SEGA 为 SS 也同样确定了 SS 特色的 RPG 开发方针。95 年夏天连续发表的三款 RPG《王国传说》、《阳光战士》、《魔法骑士》，仍是贯彻这种精神的力作。这几款软件紧紧抓住了用户的心，三款合计销售近 100 万本，创造了次世代 RPG 的销售记录，这可以看作是第一阶段的成功。而第二阶段是从 95 年末到 96 年春的三款大作 RPG，希望借此抓住更多的玩家。

超越机种限制的热门系列

真女神转生·恶魔召唤师

以破灭的世界观、恶魔合成系统及富有个性而引来广大迷家的《女神转生》系列，以创新 RPG 形式在 SS 登场。本作是设定为其外传的作品，对于此类热门度及知名度均很高的系列进行强化后推出新作，是很简单并讨好的。对于非 SS 用户的 RPG 迷也有很大的吸引力。而以 SS 的表现力，不难将本作品超越以往的《女神转生》系列。



▶《女神》系列的魅力所在便是恶魔合体，借助次世代的威力，它将有着更精采的画面。

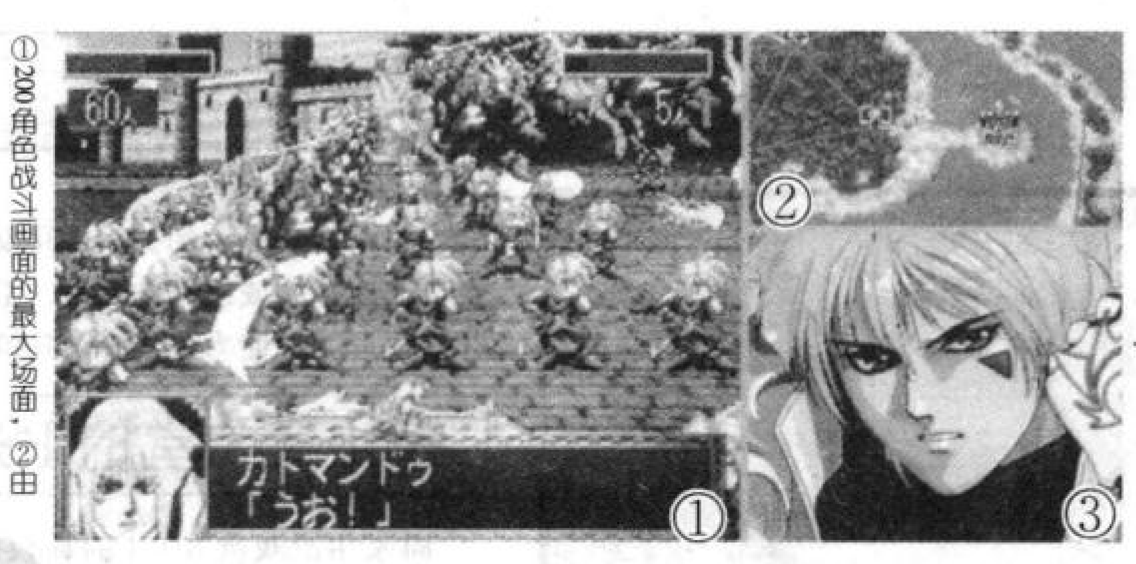
强化角色个性，力图与 PS 产生差别

斗神传 S

PS 招牌的 3D 对战格斗节目在 SS 上有何改变呢？PS 的《斗神传》与同种的 POLYGON 格斗节目的《VR 战士》在规格设定与操纵性上均有着较大的差别，《VR》追求的是格斗的真实感，而《斗神传》以拥有超人能力的角色来构成独特世界。在 SS 版中，各角色均增加了各自的剧情交待，及强烈的角色个性争取玩家。



▶SS 的《斗神传》究竟较 PS 有何改变呢？



①200 角色战斗画面的最大场面，②由 8 个国家展开，有着种种复杂剧情，③不要错过精彩的动画。

由白社开发的次世代 RPG

龙之力量

这是个共有 8 个国家、拥有强烈个性角色超过 120 人、有广泛世界观的新世代作品。其中 100 对 100 的 Q 版角色战斗能产生巨大的临场感和迫力，创造了 S·RPG 战斗画面的最高记录。200 人同时在画面上激斗，是此节目的号召。该游戏活用主机性能并树立了次世代 RPG 的形象，满足了玩家“创造前所未有的大气势”的需求。

3D 方式的新颖作品

黑暗救世主

这个以新视角的 3D 系统为基础，有着独特的 RPG 世界感觉，在 3D 场地的舞台上导入丰富的动作而产生的 RPG。新概念 MD 的名作——《皇帝财宝》的作者内藤宽将这一意念在 SS 延续，制作本节目，游戏中有着多种剧情分支和丰富的系统。



▲《黑暗救世主》是有着类似于《皇帝财宝》中的立体场地，利用 SS 的机能使其更加完善。

极有个性的角色对战节目

恶魔战士 II

暗黑界的居住者在此展开激烈打斗，角色魅力的重要性在对战节目中一样存在。《恶魔战士》是体现这一点到极点的街机作品。节目以其独特的世界观，充满魅力的角色，完美的移植度而受到好评。

关键三：个性

以角色与游戏两方面的魅力来决定制作方向

现在的游戏，除了系统和制作外，角色的魅力也是游戏的重要要素，富有魅力的角色，通常对游戏的震撼性有着极大影响。而重视音乐与画面的次世代机更是以角色为主体推出富有个性的游戏。

目前，BANDAI、CAPCOM、TAKARA 等以个性角色为主体推出节目的厂商均将其招牌作品在 SS 推出，这更确定了 SS 的个性化游戏制作路线。

采用与 PS 截然不同的方式

机动战士高达

以崭新的世界观推出系列作品而受到广泛支持的“机动战士高达”，这次以注重角色性，描绘“一次战争”的作品在 SS 上登场。

《高达》在 PS 中采用的是舱内射击形式，而在 SS 中则改为有各种亲切系统的多模式作战方式，游戏中还采用了大量的动画来吸引玩家。



◀横卷轴的动作射击节目，游戏中会插入许多令人怀念的片断。



◀SS 的完成度十分之高，不亚于街机。

PLAY STATION

索尼坚持贯彻自己的主张，向正统派游戏机的目标迈进



虽然SONY是初次推出游戏机，但却一点也不马虎，不但机能非常强，而且还得到很多游戏软件商支持。由于它未来所出的游戏都非常具有吸引力，绝对是一部值得考虑的次世代主机。它与SS一样是一部全面性的游戏机，可说是一时瑜亮。

性能特点

PS集结索尼著名的家庭电器制造技术，使用了超高性能的32bit中央处理器。虽然在处理速度指标上比不上SATURN，但在处理多边形方面是现有机种中的最强者。因其一秒可以处理38万个多边形。这是一般的个人电脑甚至价值数十万元的工作站也不能达到的高速处理性能。用来玩游戏，当然是够吸引力。

机能一览表

CPU：32bit RISC R3000
主频：33.8MHZ
内存：合计28Mbit
解像度：256×224—640×480
发色数：最大1677万色
音源：24路ADPCM音源，44.1KHZ采样
CD-ROM：二倍速
发售日：94年12月3日(第一次)
95年7月21日(第二次，删除了S端子的廉价版)
售价：39800日元(第一次)
29800日元(第二次)

软件支持

由于是新机种的关系，并没有什么可作前鉴的或续编的软件，不过因其多边形处理能力强，所以其擅长的游戏自然是以多边形游戏为主。目前支持它的大软件商主要有NAMCO、KONAMI、CAPCOM、BANDAI、光荣及SONY本身。

威胁任天堂的PS坚持专用家用机的路线

向家用游戏机NO.1的霸权挑战的PS登场又一年了，销售迅速超过100万台，软件也更加充实。任天堂的城堡会被PS攻下吗?不能排除这种可能性。下面就来看看95年末PS软件攻势的三大关键点。

关键一：大手笔

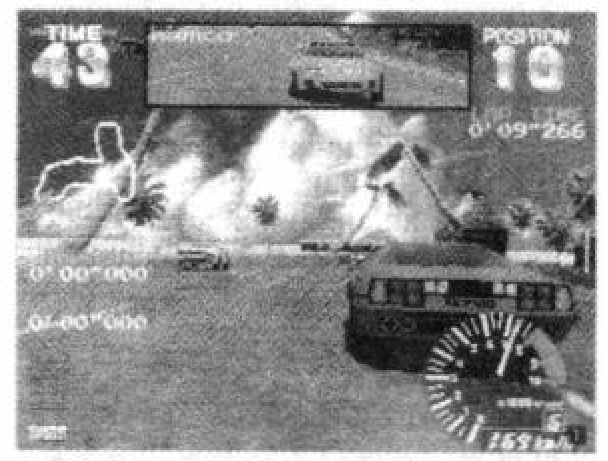
招牌作品的进化是对硬件热门度的证明

PS的销量在业界十分顺利的原因之一，是有着许多大手笔的作品在主机发卖后相继出现，所以PS的起步冲刺十分成功。优秀的软体向人们展示着32位机的高性能。在95年末，大作的续篇相继发售，PS也从中开始体现出它的真正价值。

第二次速度狂的时代将于到来!

山脊赛车·革命

这是相同内容的赛车节目《山脊赛车》的续篇。与PS主体同天发售。受到广泛欢迎的《山脊赛车》是采用业务用基板SYSTEM-22而开发的NAMCO同名街机赛车的移植作。而本作在标题中加入了“革命”一词表示有许多PS版独创的要素，并且PS版还设置了与街机相同的通信对战机能，该作品即是对PS的战略软件的证明。

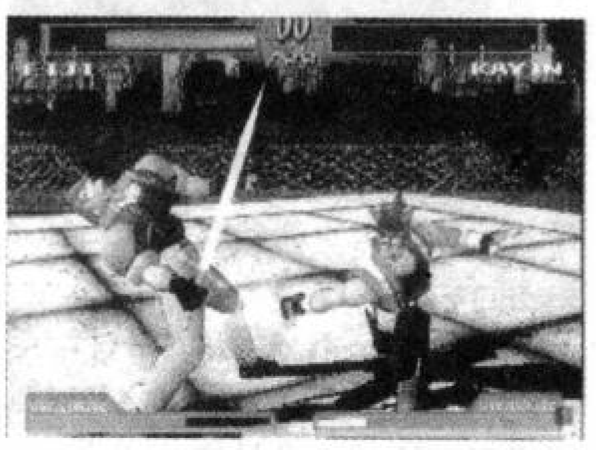


▲画面上方设计有后视镜，可选的车种和前作几乎没有不同。

PS独创的POLYGON格斗续篇

斗神传2

95年元旦发卖的原创3D POLYGON游戏《斗神传》，以圆滑流畅的POLYGON角色动作及使用武器的迫力格斗，还有富有魅力的角色而博得好评。作为这一PS招牌节目的续编，当然十分受用户关注。“谁都能玩的格斗游戏”这种概念仍然与前作相同。在多方面大幅度提升的《斗神传2》采用了更先进的贴图技术，在系统上除体力槽、血格外还增加了超能量槽概念。可选择的角色包括前作中登场的八位及最终BOSS与两位新角色共11人。在剧情上设定为前作的一年之后，各角色均有新的战斗目的。

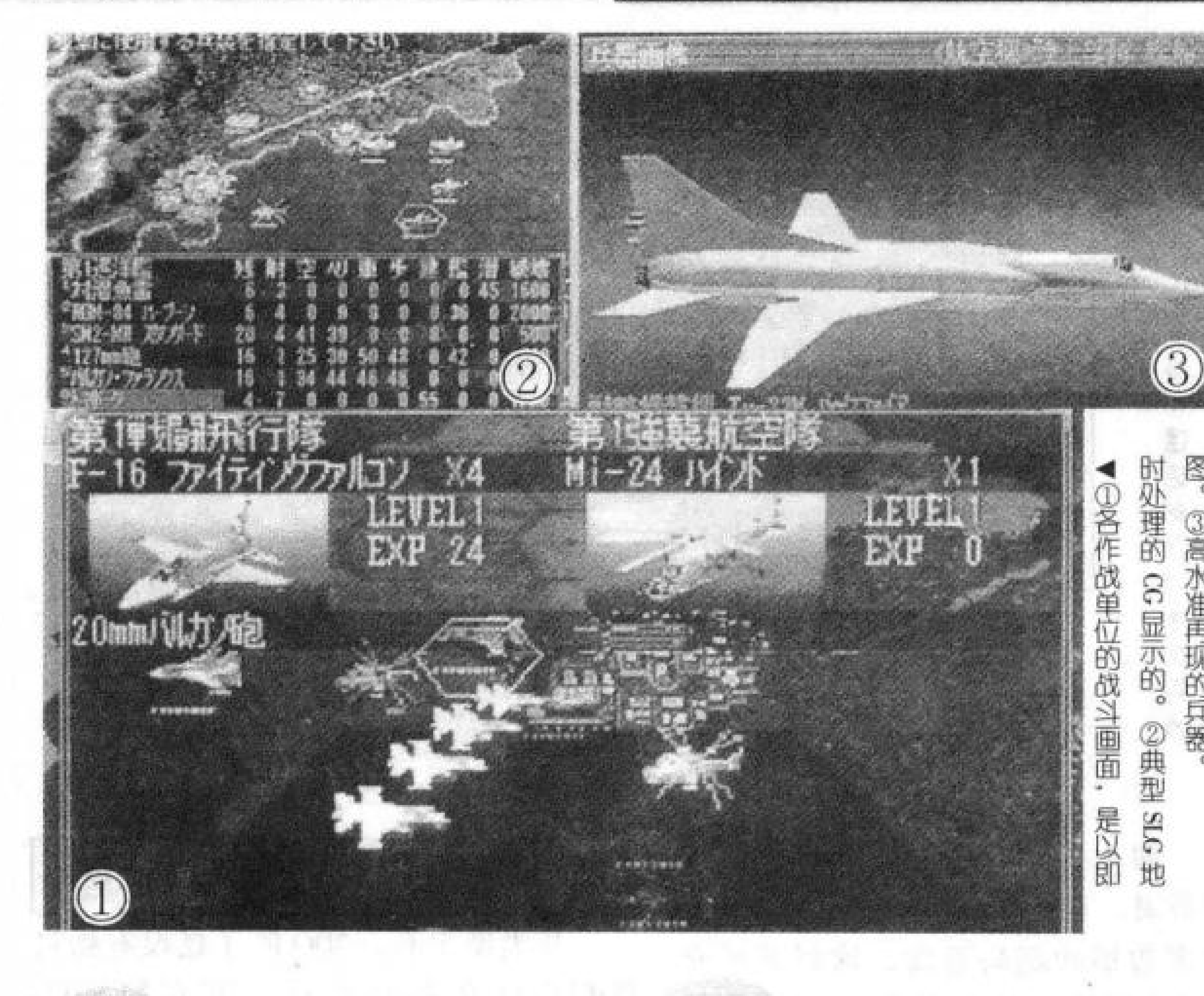


▲新登场的超能量槽怎样使用?增加了起身攻击与追打攻击，增加了新角色。

关键二：RPG与SLG

真正做到次世代机的水准了吗?

对于家用机的用户而言，RPG和SLG是十分重要的，对于次世代也不例外。在有助于销量的次世代RPG与SLG之中，如《ARC THE LAND》、《KING FIELD》，在这些节目中都使用了放大缩小及POLYGON 3D迷宫的概念。但是对用户而言，需要的不仅是高技术，而是能简单、亲切操作的游戏。以下是应玩家意见而参考制作的三个游戏。



▲①各作战单位的战斗画面，是以即时处理的 CG 显示的。②典型 SLG 地图。③高水准再现的兵器。

可建造都市的战略型 SLG

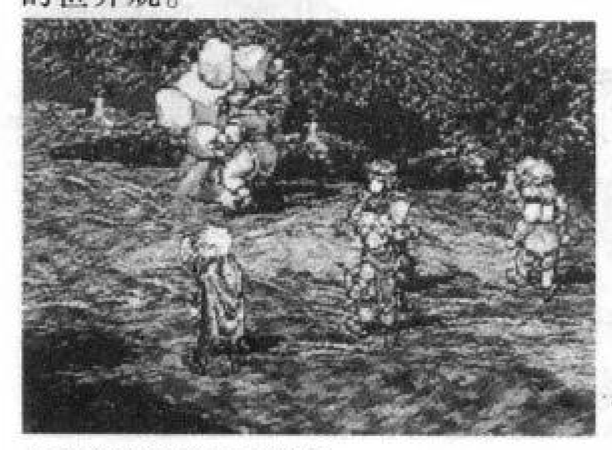
战斗国家

在次世代主机中，SLG 的系统也得到了大幅度的提升，这个在棋盘型场地上与敌军作战的战略型 SLG，采用了行动系统及迎击系统等新系统，在战斗上需要高度的战术。兵器资料设定十分细致，再现了现实存在的武器资料，使用方法也非常充实，对于现代兵器迷可以轻松进行。

庞大的气势令人震撼

幻想水浒传

以痛快的系统为特征的大型 RPG，以幻想世界为舞台，模仿中国名著《水浒》和《三国演义》来塑造众多的登场角色，是在复杂的人物关系及历史流程中展开广阔的群像剧 RPG。登场人物有肖像和背景，以体现出游戏的世界观。



▲即时战斗画面是其特色

对这款 RPG 已久等了

BEYOND THE BEYOND

有着大量动画效果与技巧的正统派 RPG 大作终于发售。

这是 PS 史上第一个《DQ》类型的正统派 RPG，对于至今为止以 3D 类型推出的作品来说是一大突破，本节目将会是成为经典的优秀作品。



▲视角可以回转的战斗画面，地图由 POLYGON 构成。

关键三：原创作品

到现在也难见分晓的优秀作品？

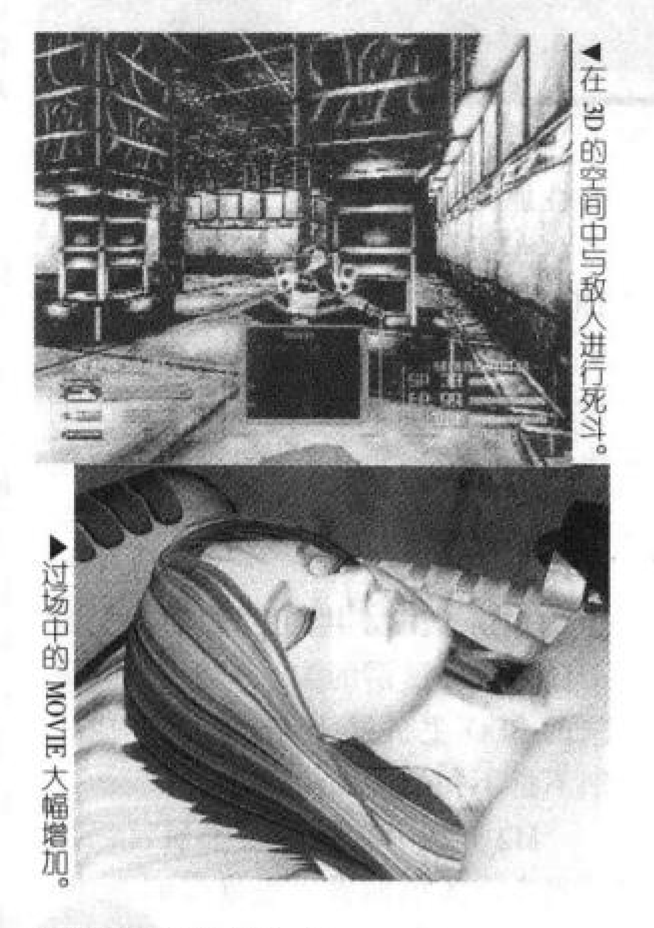
用户目前对 PS 软件的期待是内容有趣这就不用说，对于充分发挥硬件机能的画面处理效果也抱有极大希望。作为次世代机，画面的解像度及 POLYGON 的表现尚有较大潜力，但已超越了其它机种。对于目前的家用游戏业界，任何用户所追求的均是新鲜的事物。PS 要想获得次世代基准的宝座，必然要发展自己的独特节目。

这次的舞台是南美！

KILLKE THE BLOOD 2

这是 PS 的原创的 3D 射击节目，这个节目达到了其它机种没有的味道。

一代的登场是在本体发售约二个月后，以沉重的世界观和迫力的临场感及 3D 移动处理受玩家欢迎，被称为完善的作品。因此二代一经公开，立即受到了游戏迷的注目，在各种效果方面也得到了充分的提高。



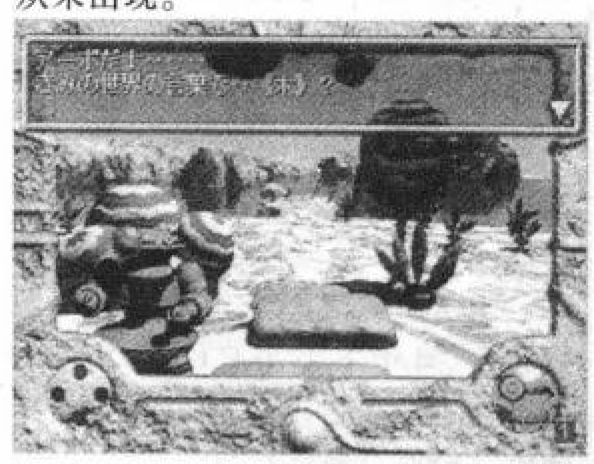
▲在 3D 的空间中与敌人进行死斗。

▲过场中的 MOVIE 大幅增加。

创造独特的世界观

土器王纪

稀有的设计品味及高质量的 CG 所出的节目，在有着巨大火山的阿尔希亚大陆所组成的空中世界进行旅行的奇幻派 AVG。CG 的质量非常之高，足以令任何看到画面的人吃惊，异世界观光模式的游戏在以往的 AVG 中从未出现。



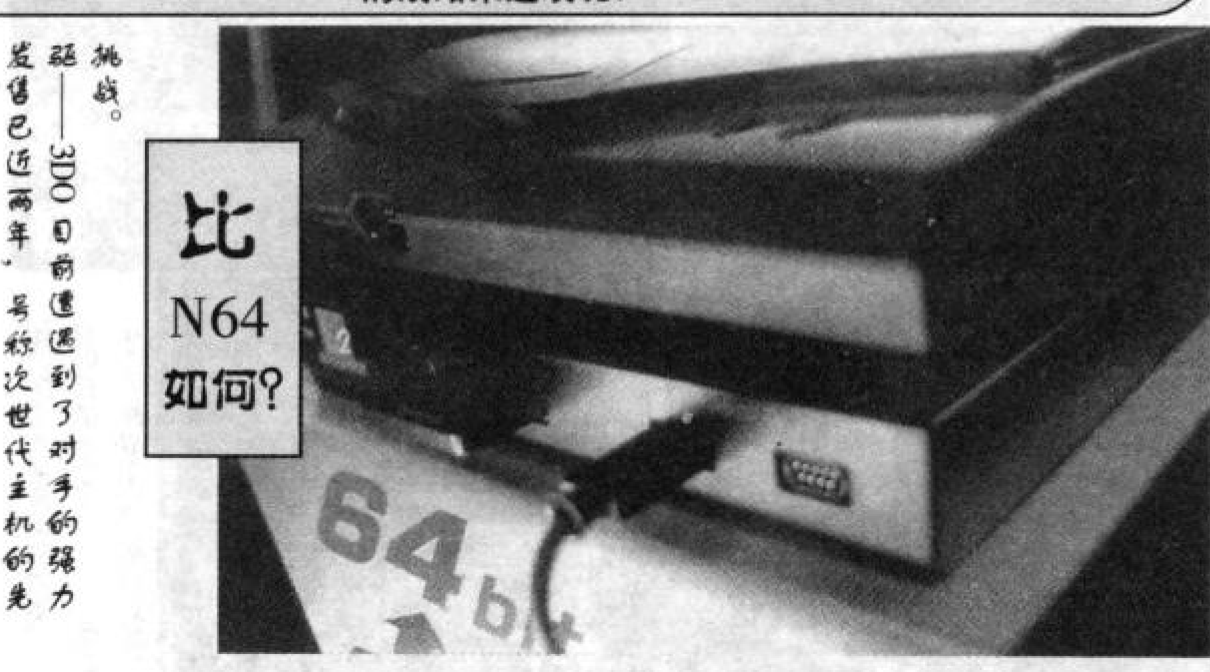
▲在神奇世界与土器人遭遇，从而引出奇幻的情节。

3DO

面对SS和PS的节节胜利，3DO则要以什么样的战略来进攻呢？



挑战。超——3DO目前遭遇到了对手的强力先发售已近两年，号称次世代主机的



比N64如何？

本来在3DO刚刚推出的时候，它的性能足以把当时其它机种都比下去。但是当SATURN和PLAY STATION推出后，3DO便被它们的性能所压过。确实，如何保证硬件机能不被新出的机种所淘汰是让各种次世代机头痛的问题。有鉴于此，3DO便打算推出64bit增强器。现在，在美国3DO的全力奔走下，终于促成了与MOTOROLA、IBM共同开发的计划，这个计划就是所谓的M2升级界面。原来的3DO主机接上M2后就变成一部不折不扣的64bit主机。

M2升级介面的主要心脏，采用了当今个人电脑界大受推崇的POWER－PC602作为CPU，不仅可大幅度提升目前3DO的处理速度，同时也可以凭此作出更加优秀的软件。更为难得的是，3DO在顾及到市场的反应和现有的主机普及状况后，在短期内不会推出所谓的新型主机，做到了如同电脑上"升级扩充不换机"的构想。

3DO机能一览表

CPU：32bit RISC ARM60
主频：12.5MHZ
内存：合计24Mbit
解像度：320×240—640×480
发色数：最大1677万色
音效：16路PCM音源，44.1KHZ采样
CD－ROM：二倍速
发售日：94年3月20日(FZ－1发售)
94年11月11日(FZ－10发售)
售价：54000日元(FZ－1)
44800日元(FZ－10)

加上了M2系统的3DO将会如虎添翼，它可以达到每秒控制100万个多边形的超高速度，这似乎只有N64才能与之匹敌。另外，它还内藏了10个特别定制专用芯片和MPEG解码器，相信一定会有一番作为。现在已拥有3DO的用家就只有祈求M2快一些推出了。虽然市面上有三种不同牌子(PANASONIC、SANYO、GOLDSTAR)的3DO，但3DO方面声称M2都能与它们配合，但最大的问题恐怕是价格能不能为玩家所接受了。

3DO＋M2系统机能一览表

CPU：64bit RISC POWER PC602
主频：66MHZ
内存：________(请日后补充)
解象度：最大640×480
发色数：最大1677万色
音效：32路PCM音源，
66MHZ DSP处理
CD－ROM：二倍速
发售日：________(请日后补充)
售价：________(请日后补充)

软件支持

由于3DO在3D处理能力上较欠缺，故3DO＋M2所推出的游戏多是多边形的。目前支持3DO的大的游戏商在日本有KONAMI、CAPCOM、光荣、MICROCABIN、WARP等，在美国有ELECTRONIC ARTS、VIRGIN INTERACTIVE、THE 3DO等。

网罗大量的游戏类型

从类型上看，3DO除了还没有做过POLYGON的格斗节目，其它如STG、RPG、SLG、AVG、PUZ均有作品推出。

首先是RPG，包括《地下城主》，以及日本版的《剑与魔杖》；SLG则以《信长》与《三国志》为主；体育节目则是棒球、足球、篮球、排球都有，其中尤其要提的是《职业棒球仿真大赛》与《J联盟95》；对战格斗游戏则有《街霸X版》。

以次世代主机的观点来看，3DO的软件缺乏个性。但它走的是多媒体路线，有另一类的吸引力。同时也有少数几款突出了3DO的特点，被称为优秀代表作的游戏，如《D之食卓》及《宇宙机甲骑警》。



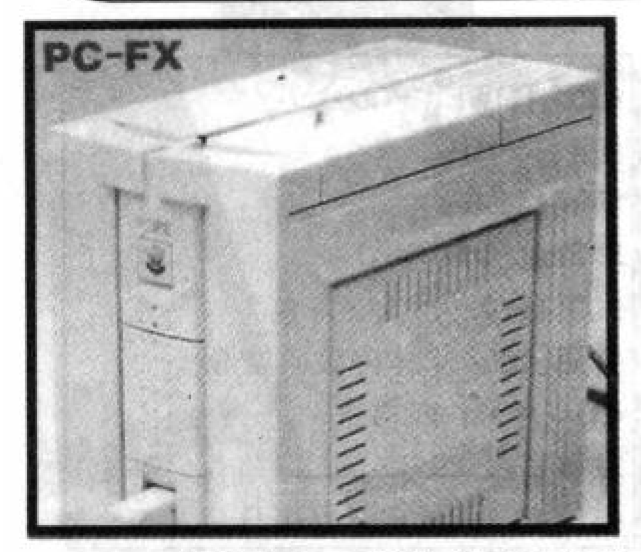
▲《地下城主》，很有特色的3D迷宫RPG



▲《D之食卓》是3DO的招牌作

PC－FX

不断探索的 1995，因软件较少而吃亏。



一向以来，NEC 都是侧重日本国内市场。所以如 PC－ENGINE 一样，PC－FX 主要的 GAME 都是一些有关动画的 RPG 和 AVG，这样也可能是为了避开 SATURN 和 PLAYSTATION 的多边形游戏。对于一些不大喜欢多边形游戏的玩家来说，PC－FX 可说是相当适合他们的机种。

NEC 还有一项杀着——PC－FX 所出的两件产品：PC－FX BOARD 及 PC－FX SCSI ADPTER。先说 PC－FX BOARD，它是一个用在日本 98 系列电脑上的附件，其作用就是可以在 98 电脑上玩 PC－FX 的游戏；而 PC－FX SCSI ADPTER 则是把 PC－FX 及 PC－9801 接驳起来以作后者的 CD－ROM。

性能特点

PC－FX 的特征就是动画回放能力特别好，拥有可以作出一秒 30 幅动画重播机能，即能够每秒显示 30 幅全部使用 1677 万色的电脑影像。若将这样的性能活用到游戏上，演出效果和震撼力当然不同。

机能一览表

CPU：32bit RISC V810
主频：21MHZ
内存：合计 26Mbit
解像度：256×240—320×240
发色数：1677 万色
音效：二路 ADPCM 音源
＋6 路波形记忆音源
CD－ROM：二倍速
发售日：94 年 12 月 23 日
售价：49800 日元

软件支持

PC－FX 既然拥有这么强的动画机能，它擅长的游戏顺理成章地便是一些以漂亮动画为号召的游戏。支持它的软件商包括了 NEC AVENUE、NEC HOME ELECTRONICS、HUDSON 等等。

明天将会怎样？

PC－FX 采用自己的大胆战略，发挥主机动画机能的优势，出了大量的 AVG 节目。但也许是因为过于着重效果而丧失了游戏的故事性及自由度。

其最受欢迎的游戏是哈德森的《银河美少女》，是科幻题材的动作 AVG，其 3D 空间的运用非常成功。另一个游戏《天外魔境电脑络操格斗传》是一个类似于《格斗之热》类型的动画型对战模拟节目。而《RETURN TO ZORK》是由个人电脑划时代的无文字 AVG 移植而来，玩的时候要使用五感收集情报，包括看、听、触摸等等。



▶《天外魔境》系列的游戏当然不会差

◀划时代的无文字 AVG《RETURN TO ZORK》

SEGA SUPER 32X

为过渡而存在——最便宜的次世代主机

SEGA 原意是希望 MEGA DRIVE 延续下去。而 32X 的主要市场是在欧洲和美国。目标是一些没有足够经济能力转玩 SATURN 的 MEGA DRIVE 用家，所以在日本推出的游戏很少，反之在欧美就不同，有很多好游戏出现。所以如果能够找到美版 GAME 的话，不妨考虑买下。

性能特点

装置了与 SATURN 相同的双 CPU，只要接驳到 MEGA DRIVE 上，就可以令 MEGA DRIVE 变成 32bit 机。能够大幅度提升 MD 的性能，特别是画面和音效都有了质的提高，而且价格是次世代游戏机中最便宜的。

机能一览表

CPU：32bit RISC SH2×2
主频：23MHZ
内存：合计 4Mbit
音效：二路 PCM 音源
发色数：最大 32768 色，同显 256 色
发售日：1994 年 12 月 3 日
售价：16800 日元

软件支持

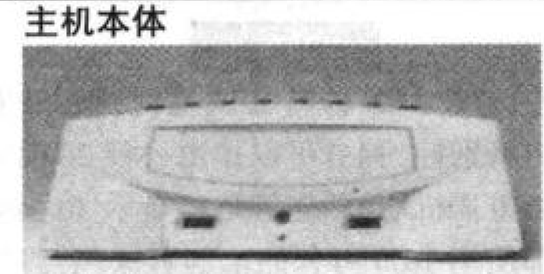
作为 MD 的提升器，擅长的游戏自然也是一些 MEGA DRIVE 游戏的延续，动作游戏是改不了的强项。支持它的大软件商在在日本方面有 GAME ARTS、KONAMI、ACCLAIM JAPAN 及光荣。在美国则有 CORE、ACCLAIM 及 SEGA。在 32X 上已出的优秀游戏有《VR DELUXE》、《STAR WAR》、《TEMPO》、《AFTERBURNER COMPLETE》、《SPACE HARRIER》、《三国志 4》、《VITURA FIGHTER 32X》、《BATMAN FOREVER》及《THUHDER HAWK 32X》。

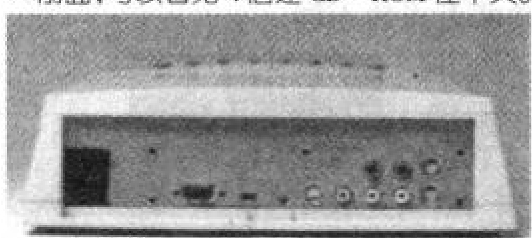
PIPPIN

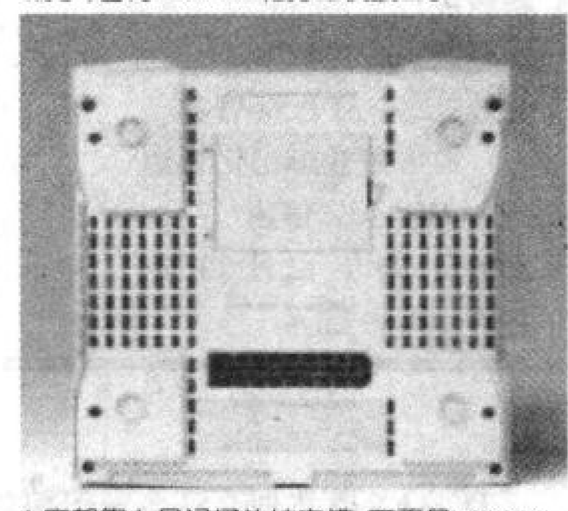
是游戏机，还是计算机？



主机本体


▲前面，可以看见4倍速CD－ROM在中央。


▲后面，有与电视及电脑的显示器连接的端子，也有MODEM和打印机接口。


▲底部靠上是记忆体扩充槽，下面是PC BUS

机能一览表

CPU：POWER PC603
主频：60MHZ
内存：48Mbit
解象度：640×480
发色数：最大1677万色
音源：16bit立体声数码音源
CD－ROM：四倍速
发售日：________（请日后补充）
售价：________（请日后补充）

该次世代机由BANDAI与世界著名的苹果公司（APPLE）所共同开发。在互换性上是属于和苹果公司的POWER－PC同等级的64位机种。只是，BANDAI公司将其定位为家用领域中的一部简化型主机。虽然在性能上较个人电脑做了简化，但为了迎接多媒体时代的到来，这部主机除了游戏机的功能外，还设计了许多电脑上才有功能，如接VGA彩显，键盘，鼠标，打印机，数字相机，通讯介面等等。

BANDAI公司认为这部PIPPIN主机可使玩家不仅仅能玩游戏，而且能享受到多媒体多样化的乐趣。该机采用了与POWER PC相同的图形操作介面，让玩家感受到这既是游戏机又是多媒体电脑，这是否代表着次世代游戏机的发展又进入了一个新纪元？

性能特点

由BANDAI和APPLE合作的这项PIPPIN计划很是庞大，两大巨头的野心显而易见。由于PIPPIN可接驳INTERNET，而主机本身的“心脏”—POWER PC603的实力大家有目共睹，再加上在游戏机中破天荒地用上了4倍速CD－ROM和48Mbit的内存，并能配合不同的周边设备。在机能上比起其它次世代机来是有过之而无不及。

软件支持

虽然PIPPIN本身是以一部真正的多媒体机为目标，制作的游戏只是其中的一部分。但以它的性能来说，是绝对可以造出一些精采的游戏了。支持它的大游戏商包括有ASK、TV-TOKYO、SOFTX、GLAMUSU、TOSHIBA EMI、INFO CITYCO、LTD、BANDAI VISUAL等。其中最有力的后盾就是BANDAI的大量动画版权。有了这么多软件支持，PIPPIN不难在众主机中突围而出，大家就拭目以待吧！

手柄


▲看上去象单纯的半月形，实际上有着微妙的曲面，

▲有黄色的LR键，但位置会让玩家习惯吗？


▲手柄下沿还有3个操作键

梦与现实——PIPPIN会向多媒体发展吗？

PIPPIN严格来说不是游戏机而是个人电脑。要追根溯源的话，多媒体的先驱是MAC，而PIPPIN就是继承其设计思想及优点的机器。心脏部分的CPU用了POWER-PC603，因此可以高速处理。价格预定为50000日元，与标有相同等级的CPU的个人电脑相比价格是很便宜的。而基本的外接系统又是共通的，包括键盘、打印机及各种周边。另外，还可以装配标准MODEM，进入一个叫“BANDAI TOWN”的网络，这样就可以参加INTERNET的游戏。预计主机发售时会有近100款的软件同时发售，不用说有很多是GAME，还有很多是从MAC上移植的软件。总之，多媒体意识的软件是PIPPIN的特征。

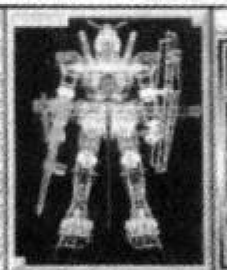


▲这是预定发售的周边——小型键盘

▲PIPPIN的通信网络中心，“BANDAI TOWN”



▲可以进行通信对战的POLYGON赛车节目。


▲“高达”的3D设定画面

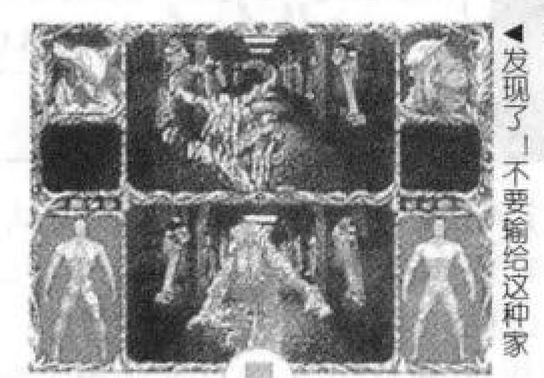
N.O.B. 为恢复人身而战斗 怪兽之迷宫

机种 3DO　厂商 SANYO　类型 RPG　媒体 CD—ROM

《N.O.B》是三洋公司为其3DO规格主机"TRY"的推出而制作的一款3D迷宫模式RPG。游戏以主角被强迫改造成生物兵器为开端，主要任务是变回人类，并打倒迷宫内的怪物。

本节目的特征，在于那些精心制作的角色，在3D空间内显得极逼真和立体，突然在眼前出现，会令人吃惊地叫出声来。同时，迫力满点的BGM也是构成惊险气氛的重要因素。

本节目进行战斗时的操作方式是很有个性的，玩家面对近在眼前的敌人，要以十字键与ABC三键进行组合而进行各种攻击。输入成功时画面左下方会有身体一部分的示意图，移动光标发令即可，而这时右下方也会出现一个身体局部，那是对方正选择战术，若能看准对方的动作而快速决定己方用何种攻击就可以很容易获胜。打倒敌人时同样可以升级，提升实力。准备好了吗？去迷宫冒险吧！



◀发现了！不要输给这种家伙。



◀转入战斗画面。



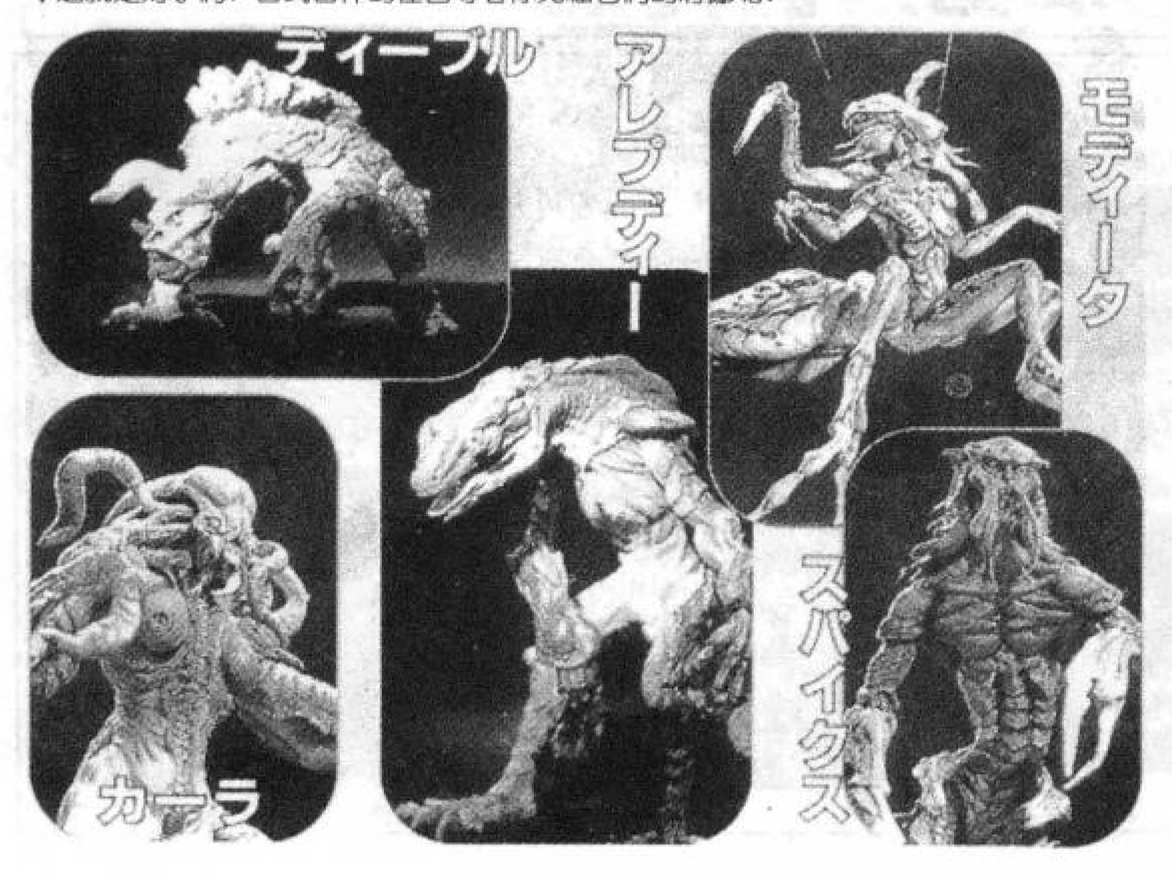

▶左下方是自己出手的部分。

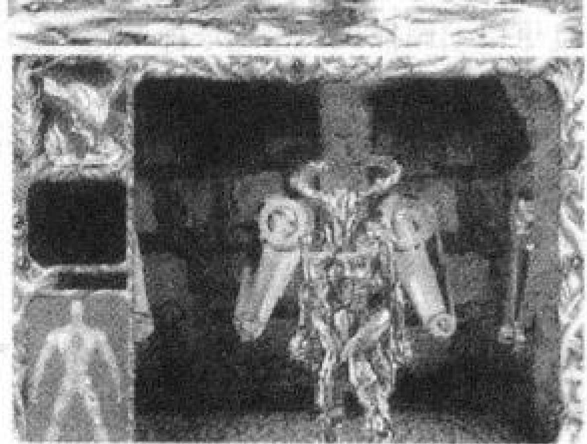
▶胜的话数值全面上升。





▼这就是对手们！各式各样的怪兽等着你光临它们的府邸呢！





责编/ZENKI、KING



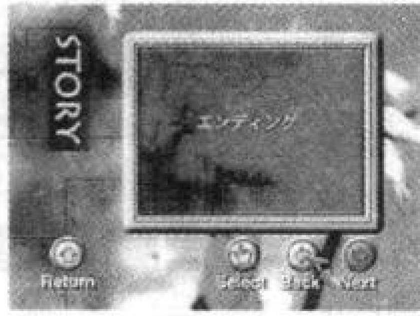
是动画迷就一定要买！

未来少年柯南

机种 3DO　厂商 BANDAI　类型 ETC　媒体 CD－ROM

未来少年柯南这名字，相信岁数有2字的读者必定有印象吧。对了，它便是多年前的动画作品。至于柯南原名为"未来少年"，于1978年4月4日至10月31日在日本NHK电视台播映。令人注意的除了是出色的制作外，便是当年的小角色制作人员，今日大多已贵为大师级人马。当中较为一般动画迷认可的便有宫崎峻、高火田熏、奥田诚治、石黑升、富野喜幸(由悠季)、川尻善昭及铃木考义等。至于游戏基本上便是一本用CD登录的"柯南"特集，加上当中不乏各著名场面和设定资料及动画片段，所以如果是游戏机迷兼动画迷的话，绝不能错过此游戏。





▲ENDING画面。



▲连序幕也有。





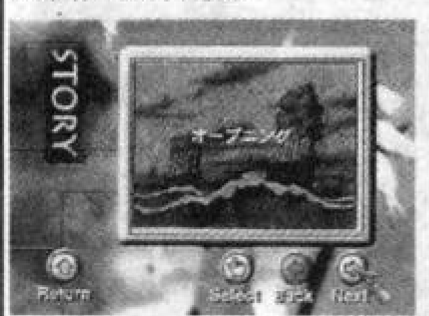
▲第一话二人相遇的名场面。

动画名作的次世代版

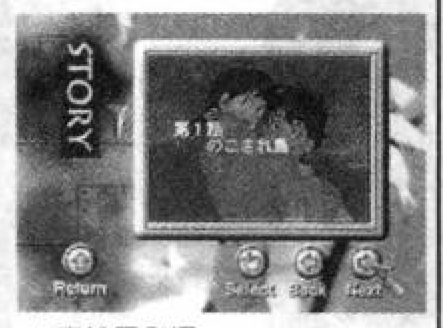
STORY

基本上故事模式便是宝库一个，当中共收录了OPENING、ENDING、序幕及全二十六话的各名场面，而且更以动画播出，肯定令拥趸们大为满意。





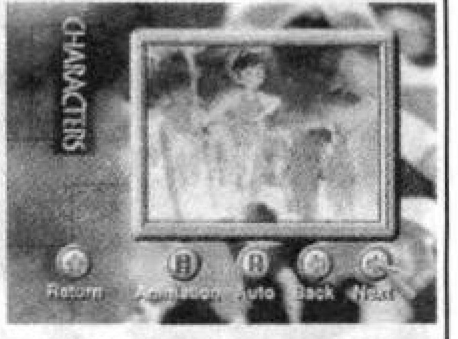
▲OPENING画面。



▲毒蛾号登场。

ENCYCLOPEDIA CHARACTERS

在此模式中，玩者可从中看到各部份的设定及有关连的动画片断。至于CHARACTERS一项便是观看片中主要人物角色的各资料。



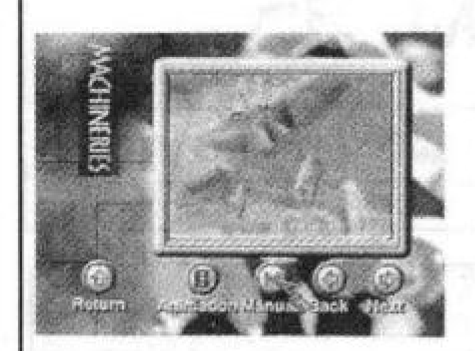


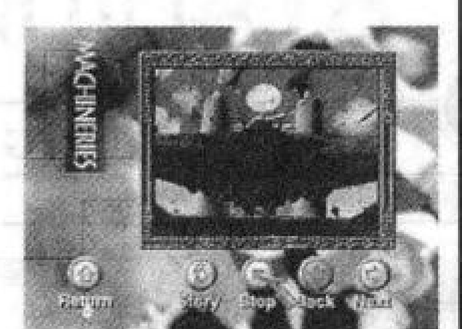


▲柯南为什么如此激动？

MACHINERIES

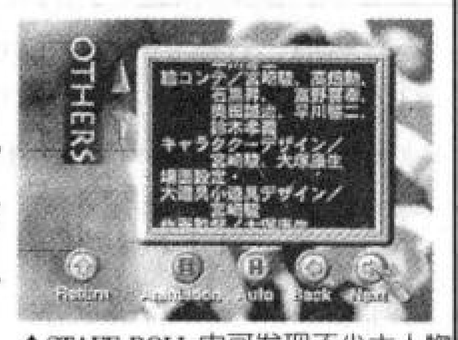
在此项目中,玩者可看到片中所有曾出现过的机械及其资料。此外一些特别的机械如"毒蛾号"便更有其名场面的动画选看。此外选定找寻目标后,便可转项到 STORY 项中欣赏有关话数中的名场面。



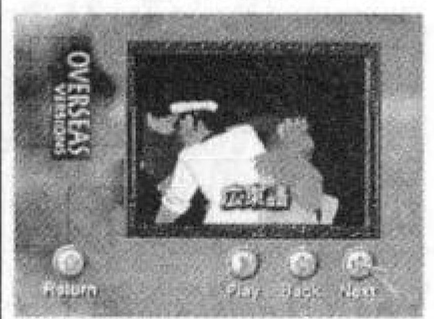


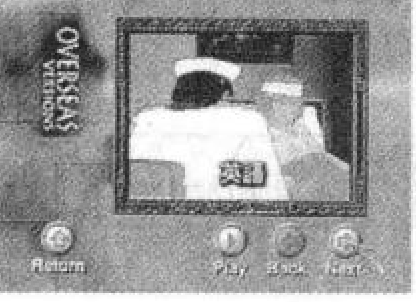
OVERSEAS VERSIONS

模式中共收录了"柯南"五个海外版本的片断,当中有英语版、韩语版、意大利语版、西班牙语及粤语版。



▲STAFF ROLL 中可发现不少大人物





▲每种语言版本也有不同的片段

PLACES

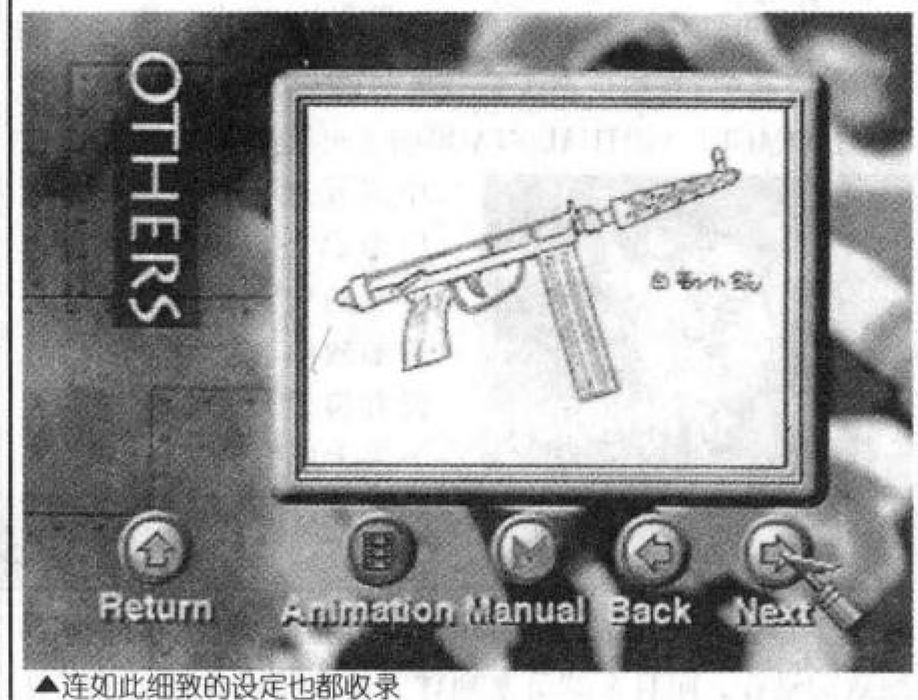
于"柯南"的世界中,陆地已是最为珍贵的天然资源之一,故有关的设定也必定巨细无遗吧。而在此模式中,最为人熟悉的当然是英达商店及残。

OTHERS

所谓"其他",当然是剩下来无法归类的项目吧,但内容则绝不零散。



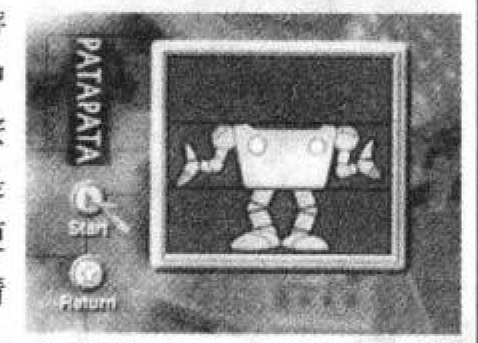




▲连如此细致的设定也都收录

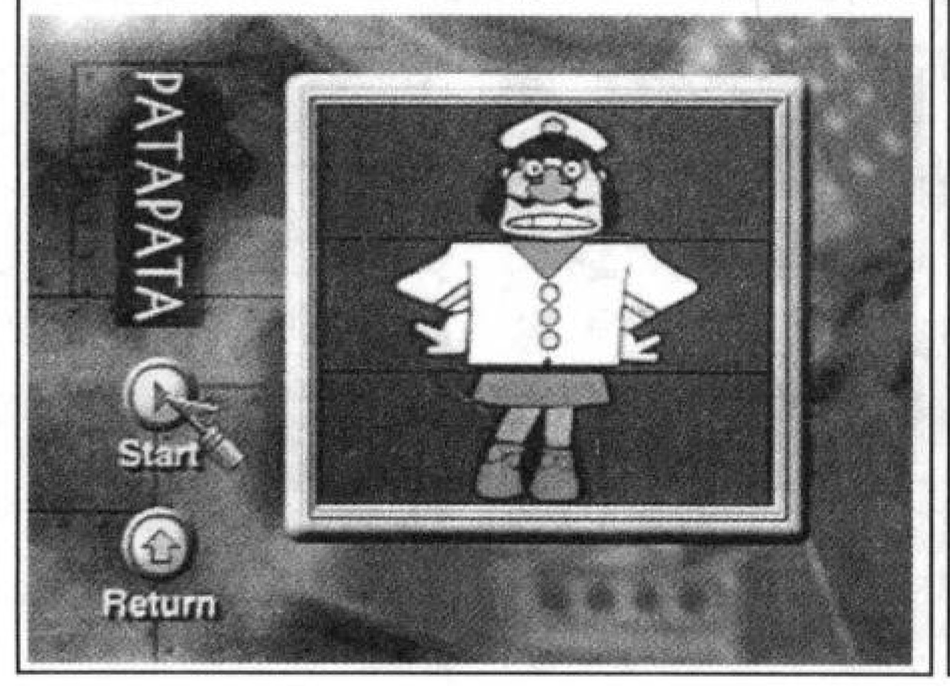
PATAPATA

一个纯粹游戏的游戏。玩者在按纽后,画面中的三块图版便会转动,再按后会开始停止。而目的便是拼合正确的人物,可惜即便成功了也没什么特别事情发生。



▲成功!

▼哗……酷啊!

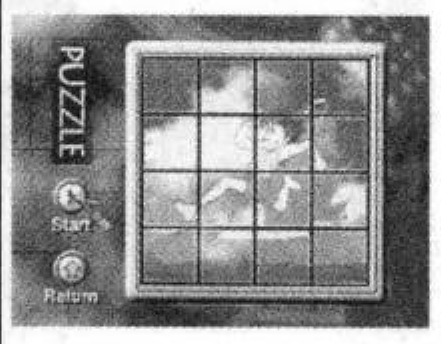


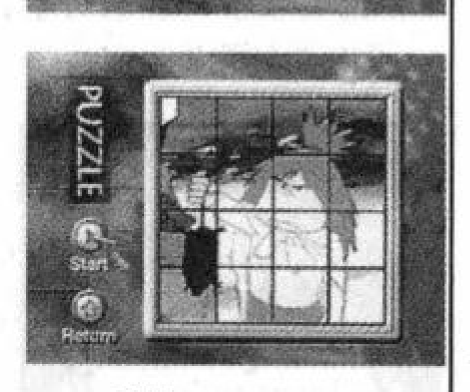
PUZZLE

每次也有不同的版图,而游戏目的便是将已调乱了的十五块版回复旧貌。可惜即使完成了也不能将图片贮存成照片集,实在令人有一点点失望。

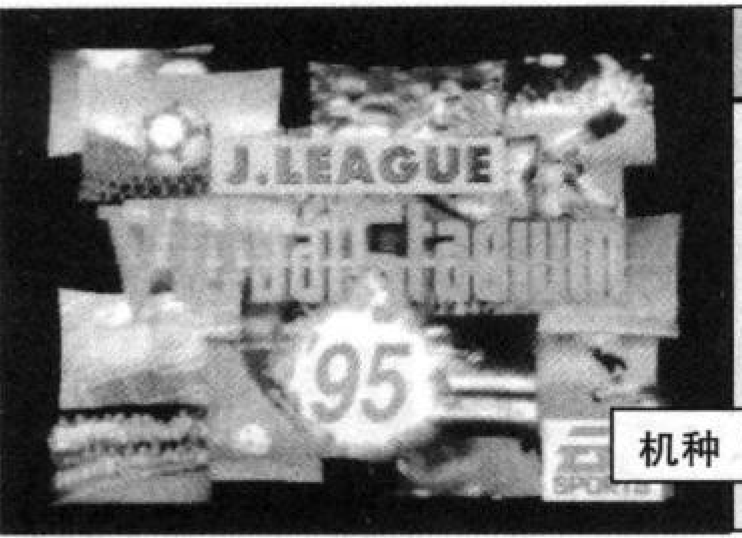








责编/ZENKI KING



万众期待的3DO名作

J.LEAGUE VIRTUAL STADIUM 95

机种 3DO 厂商 E.A 类型 SPG 媒体 CD-ROM

一个令足球迷雀跃万分的续编

随着足球运动在日本大行其道，一些商人便不停地推出商品，其中，当然少不了游戏机的份儿。在去年年尾推出的《J.LEAGUE VIRTUAL STADIUM》可算是3DO众多游戏中最受欢迎的作品之一，因为《V.STADIUM》充满了现场的气氛，加上球员有着细致的表现等，相信已经有很多3DO玩家把它买下来大玩特玩了吧！



然而，日本的J.LEAGUE又到了新的一个球季，球员们的去向当然有所改变。其中最瞩目的包括日本的国宝级球员——三浦知良终于由意大利的球队热那亚归来，重投其的母队川崎读卖，而且各大球队亦加入了不少新的球星。而EA亦在这时推出了《V.STADIUM》的续篇《J联盟 梦幻体育馆95》。



比前作更精细的动作

今集最主要的改良就是游戏中的球员比前作有着更细致的动作，而且在球员拿到球时便会将该位球员的"尊容"显示在萤光幕上。当然，少不了的就是收录很多真实的J.LEAGUE片段，无论你是输或赢，都有一班球星陪你，从中亦可看他们苦与乐的一面。进入'95 J联盟与日本大牌球星们同风雨吧！









丰富的视角

若是在次世代机中的足球游戏只有一个视点，相信怎样也说不过去吧！幸好此GAME并没有令我们失望，一共有7个视点。


★高角度侧视点


★低角度侧视点


★高角度纵视点

★足球视点


★低角度纵视点


★高角度斜视点


★低角度斜视点

联盟风云 控键操作解说 风云联盟

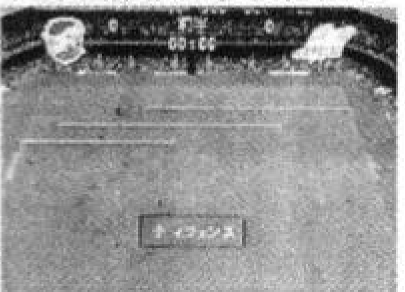
控球在脚时	
方向+A键	大脚传球
方向+A键+L/R键	同时按下后,根据时间的长短放手便会有不同的速度。
方向+B键	按照方向作短传
方向+B键+L/R键	"二过一"式传球,原先运球的球员同时按下B键+L/R键,当决定与谁作"二过一"时便按下方向键和放开B键将球交与那球员,然后再放开L/R键将球交回原本的球员。
C键	射球/投球
L/R键	在射球和传球时改变方向

球不在脚时	
A键	铲球
B键	选择操作球员
C键连打	冲刺
C+L+R	撞向最近的对手

比赛前要注意的地方

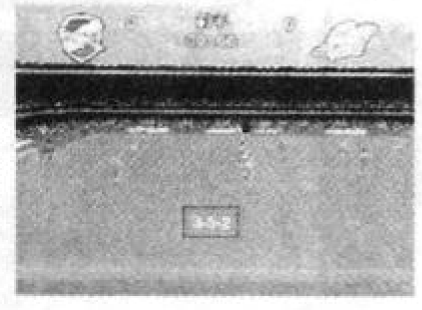
移动范围

后卫、中场、前锋的移动范围设定,直接影响到球队攻击和防守的深度。



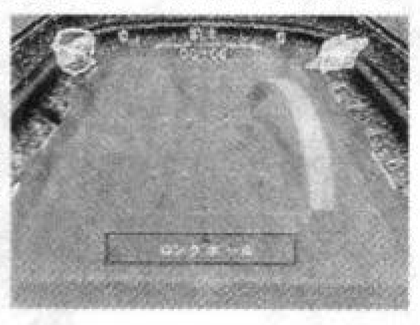
队型

按照队中球员的能力排出最适合的阵式;在比赛中突然改变阵式往往会有意外的收获



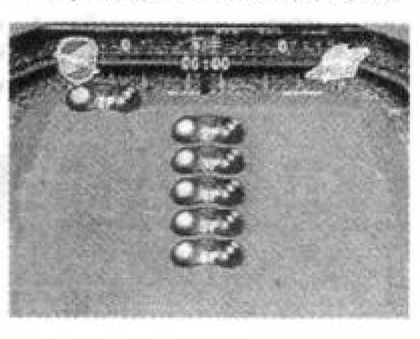
战术

在赛前决定好一切的行动方法,尽早决定是攻还是守;另外,随形势改变也要更改战术。



多人对赛

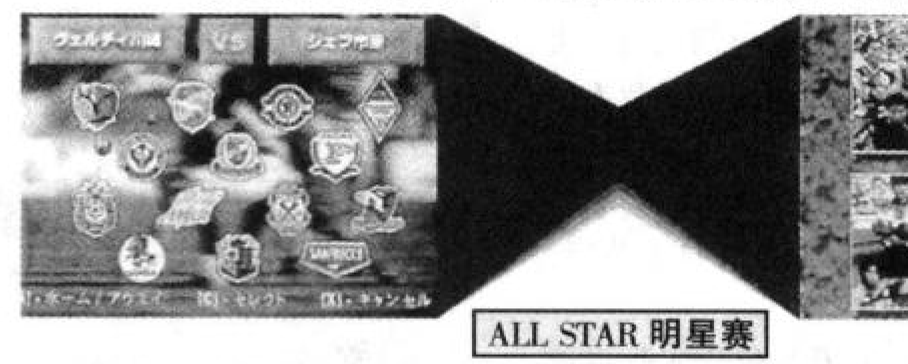
和前作一样,最多可6人同时对战,除3对3外,更可以4对2或是5对1;实在增添了不少乐趣。



游戏模式

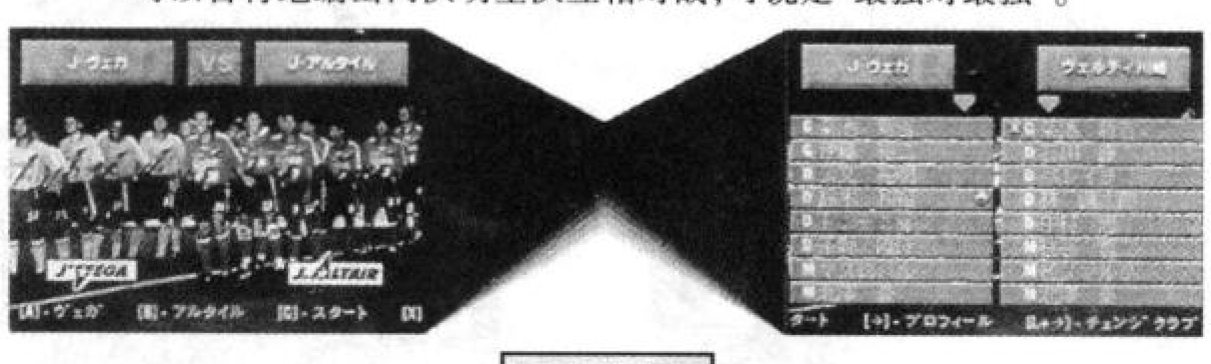
基本对战

挑出自己喜爱的队伍与朋友们或电脑的一场对决。



ALL STAR 明星赛

可以自行地编出两队明星队互相对战,可说是"最强对最强"。



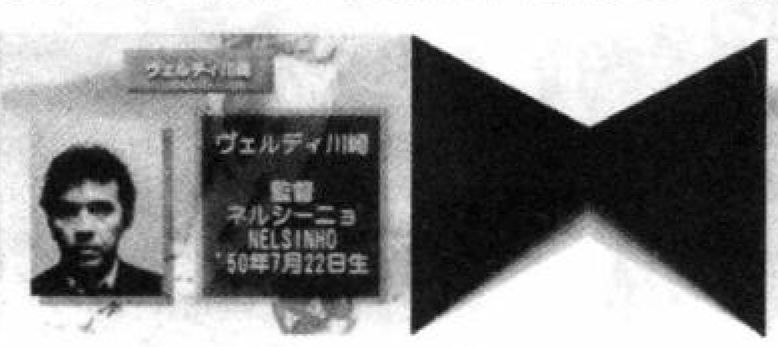
J.LEAGAE

可以选出一间或以上的球队作联赛,在漫长战斗中是需要极强的实力的。



球队资料集

收录了球队的领队和球员的名单,全都是95年的最新资料,球迷不容错过。





责编/ZENKI KING



做料理的SLG?冒险型的RPG?

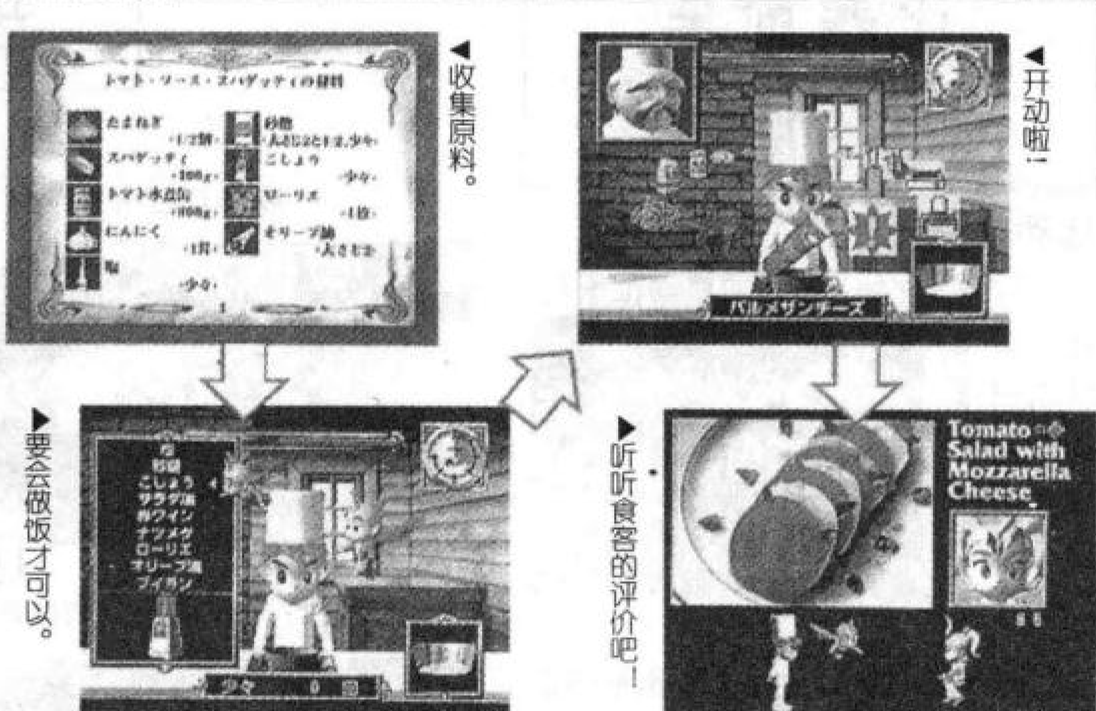
王国的厨师

机种 3DO　厂商 SALA　类型 RPG　媒体 CD—ROM

3DO自登场以来，各种各样类型和水准的节目也出了不少。不过，像这类轻松、风趣而不失正统RPG色彩的作品还真不多见。

本作品的主角名叫法鲁，是一名年轻的勇者（厨师?），在游戏中是为寻回人们失去的味觉而踏上旅途。冒险中要通过与敌人作战和在商店购买而取得种种食品的原料，最终做出王国中人们所要求的料理。而为了使做料理的人们得到满足，就要四处去旅行，得到更多的原料。

本节目的特征是有着与制作实际料理相似的复杂性。在制作食品的时候会出现很多"要加入什么蔬菜?"、"使用什么调料?"、"调料的量要放多少?"这样的问题。也就是说，如果一点做饭经验都没有，还真会很吃力呢。（注："料理"即饭菜的意思。）



▲收集原料。

▲开动啦！

▲要会做饭才可以。

▲听听食客的评价吧！



▲战斗时是漂亮的正统RPG

日本料理 冒险RPG



▲我就是主角法鲁！

责编/ZENKI KING

SLAM N JAM '95

超迫力的3DO篮球节目！

NBA JAM'95

机种 3DO　厂商 C·D　类型 SPG　媒体 CD—ROM

痛快的3D视角篮球GAME！

本节目是5对5进行的篮球游戏。在游戏中，无论跑动、传球、投篮等动作都十分多样，而打配合时感觉更舒服，CPU会给你一个良好的队形。传球——上篮！厂商是十分优秀的，CRYSTAL DYNAMICS的制作水准一天比一天成熟，在这里又是一个证明。

除了操作性，非常棒的临场感也是特色之一，球员跑动时鞋底与地面摩擦发出的声音，观众席上的加油声都是本节目的卖点。当然，也不例外地设了REPLAY机能，可以欣赏精彩的慢动作镜头。在这篮球的世界中自由游戏吧！



▲灌篮！

共有3种模式

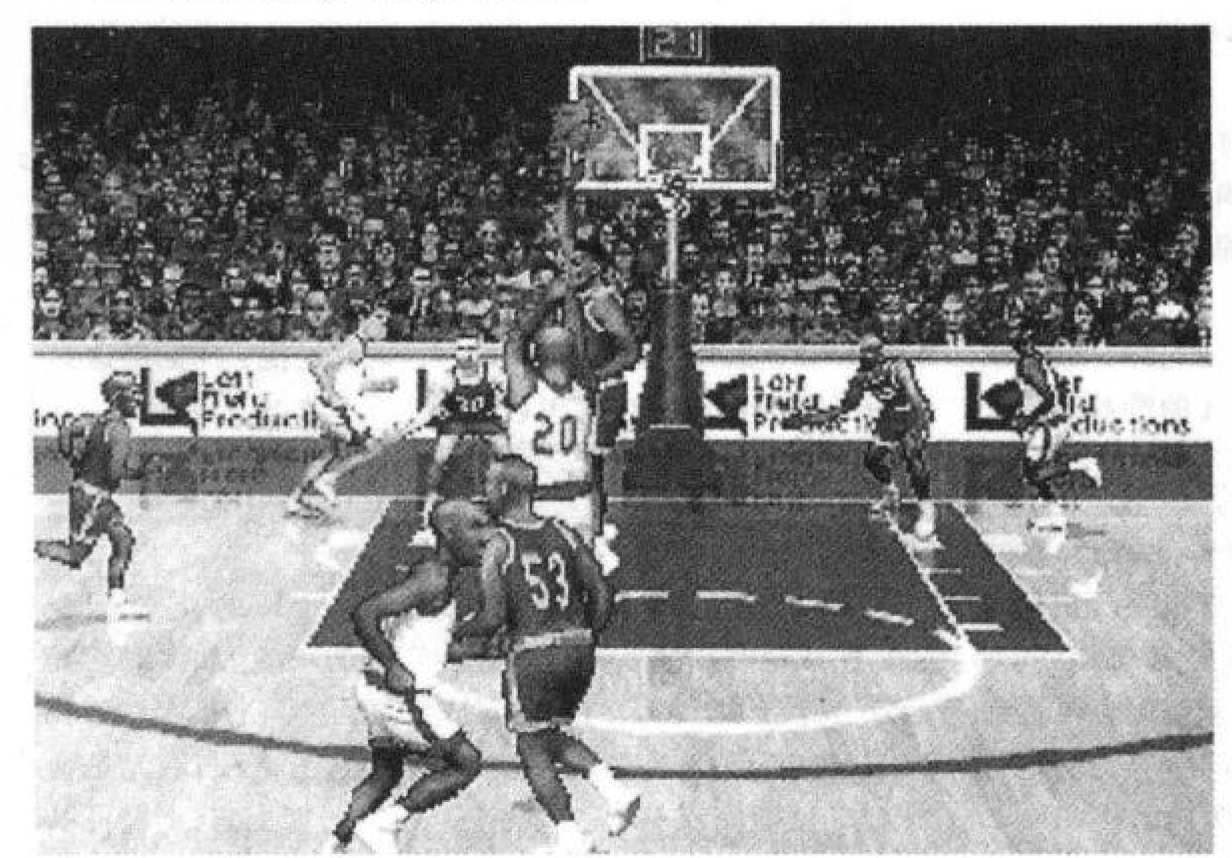
EXHIBITION(公开赛)：本模式是最自由的比赛，也可以进行对战，总之，磨炼一下实力吧！

SEASON(赛季)：可选择13、26、52、82回合的大赛模式。

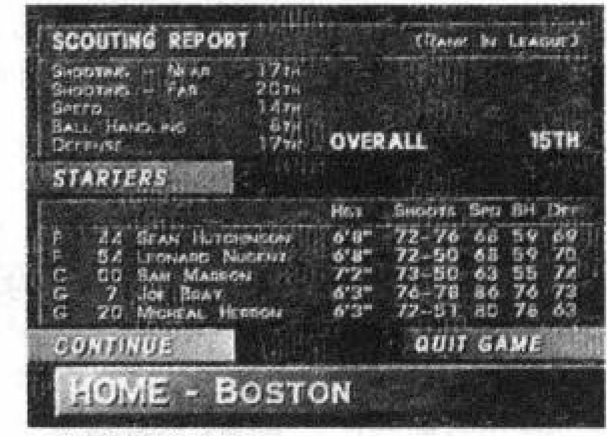
PLAYOFFS(NBA邀请赛)：实际NBA规则的大型比赛。


▲庶民上篮虽不好看但也能得分。


▲传球时要非常注意。



爽快的POWER DUNK！



▲活用队员能力值。

责编/ZENKI KING

土星研究报告

文/特工黄



十余年精华集于一身

为什么SEGA会将它的次世代主机定名为“土星”呢?原因其实很简单,因为土星是太阳系的第六颗行星,而这台主机也正是SEGA所推出的第六台家用游戏机。有六台?是的,除了大家所熟悉的世嘉五代(MD)之外,SEGA在这之前还曾经推出过四部家用游戏机,玩友们对它们都比较陌生吧?现在就让我们先来回顾一下SEGA主机的发展史。

1983年采用Z－80作CPU的世嘉第一台八位机SG－1000诞生,该机用的是标准键盘型操纵器。

1984年强化型的SG－3000推出,最大的特点是采用了可更换式的ROM卡带。

1985年以SG－3000为基础强化了影像机能的MARK Ⅲ问市。

1987年MARK Ⅲ加上FM音源及连射机能的MASTER SYSTEM(MS)登场,MS(即国内称的世嘉四代)主机造型新颖,并能呈现3D效果的影像,可惜还是敌不过任天堂FC主机的大量软件策略,终于再次败北。

1988年,经过多次惨痛教训的SEGA公司终于放弃了一贯的独家软件经营策略(在此之前SEGA的游戏机软件全部是自行制作的)。推出采用双CPU的16位游戏机世嘉五代。

时隔6年后的1994年,SEGA公司划时代的第6台主机——(太阳系的第6行星)SATURN面世,这款号称可以用到2000年的次世代主机核心也象MD那样采用了两枚CPU,不过不再是16位＋8位,而是由双32位CPU构成的准64位系统(“准”就是虽然不是,但已经相当接近的意思)!

▲这是和土星具有高度互换性的ST－V业务用基板,由它开发的街机游戏可轻易移植于土星上

土星继承了SEGA两款32位街机基板MODEL－2和STSTEM－32的全部优点,并和它们具有高度的互换性。不仅如此,SEGA还专门开发了和土星性能完全相同的业务用基板ST－V(这种关系是不是很象SNK的街机与NEO·GEO家用机之间的关系?),也就是说,凡是由这些基板开发的街机游戏要想移植到土星上都将十分容易。

运算能力比起486电脑来如何?

土星的这两枚32位RISC(精简指令集)型CPU名为SH2(SUPER H RISC ENGINE 2),由日本日立电气公司所开发,主频是28.6MHZ,每枚CPU的处理速度为25MIPS(即每秒能进行2千5百万次运算),双CPU相互配合可达到50MIPS。和个人电脑上用的CPU相比,在相同的主频下,SH2的运算速度是486CPU的两倍以上。所以两枚SH2若完全协同作战,运算能力比486家族中顶尖的486DX4/100还要高。

不仅如此,土星还另外采用了七个辅助IC来配合CPU完成那些需要复杂计算才能实现的功能。如实时三维运算,回旋放缩等等。在音乐处理方面还专门用了一枚16位的MC68EC000来管理(它即MD所采用的CPU,光是这枚CPU就能完成MD主机的全部运算),加上它,土星可以说是三CPU了。486老弟,相形见绌了吧!

日本微软开发操作系统

土星的操作系统(OPERATING SYSTEM)是日本微软表示这是为方便移植日本个人电脑而制定的。另外,日本微软也针对土星的硬件特性开发了一套新的高级程序“SOFT IMAGE 3D”,它是一种能够极为逼真地描绘三维画面的高技术,目前支持土星的软件生产商都得到了该技术的支持。

硬件指标 NO.1!



▲VIDEO CD 解压缩卡　▲PHOTO CD 系统光盘　▲电子图书系统光盘

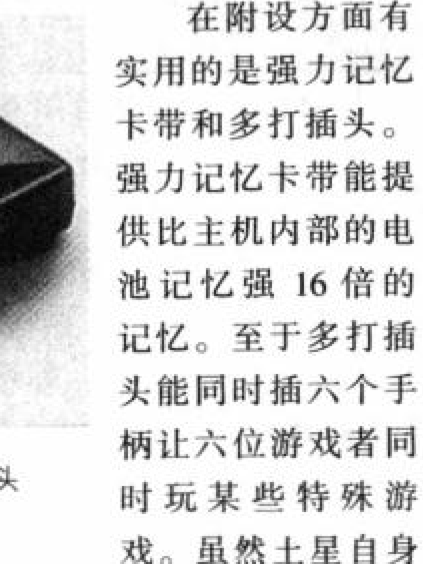
土星的硬件机能是目前同等级的次世代主机中最棒的(参见土星机能一览表)。它不仅独一无二地采用了双CPU系统，而且合计使用内存也是最大的。此外还拥有最高等级的CG影像机能，最高水准的动画处理能力，最多的辅助IC协同处理，最多的PCM音源数和最强劲的音乐机能。

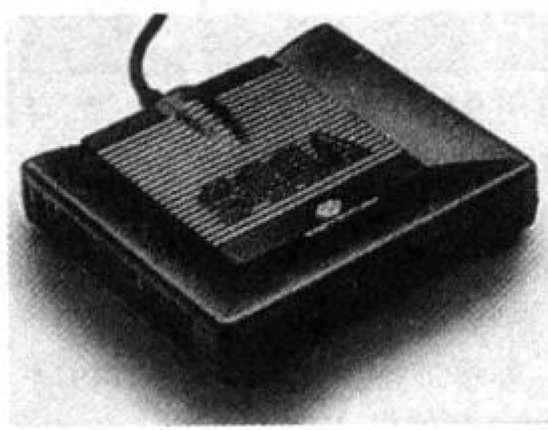
土星的CD机能也是超一流的。由JVC提供的二倍速智能CD－ROM驱动器集结了日本胜利(JVC)公司的最高科技。而且在内部制定了多种影像压缩控制系统，使得土星不需外接硬件就能从CD上重放352×240分辨率的74分钟全屏彩色动画。若从CD上重放静态画面则可达到704×480的高分辨率。



▲插上土星的强力记忆卡后就不愁主机电池记忆不够用了

在附设方面有实用的是强力记忆卡带和多打插头。强力记忆卡带能提供比主机内部的电池记忆强16倍的记忆。至于多打插头能同时插六个手柄让六位游戏者同时玩某些特殊游戏。虽然土星自身就能重放MUSIC CD和CD－G，但为了适应当今多媒体时代的要求，SEGA现已推出了能观看PHOTO CD和电子图书的系统光盘。日本胜利公司还为土星开发了可重放VIDEO CD影碟的专用解压缩卡。





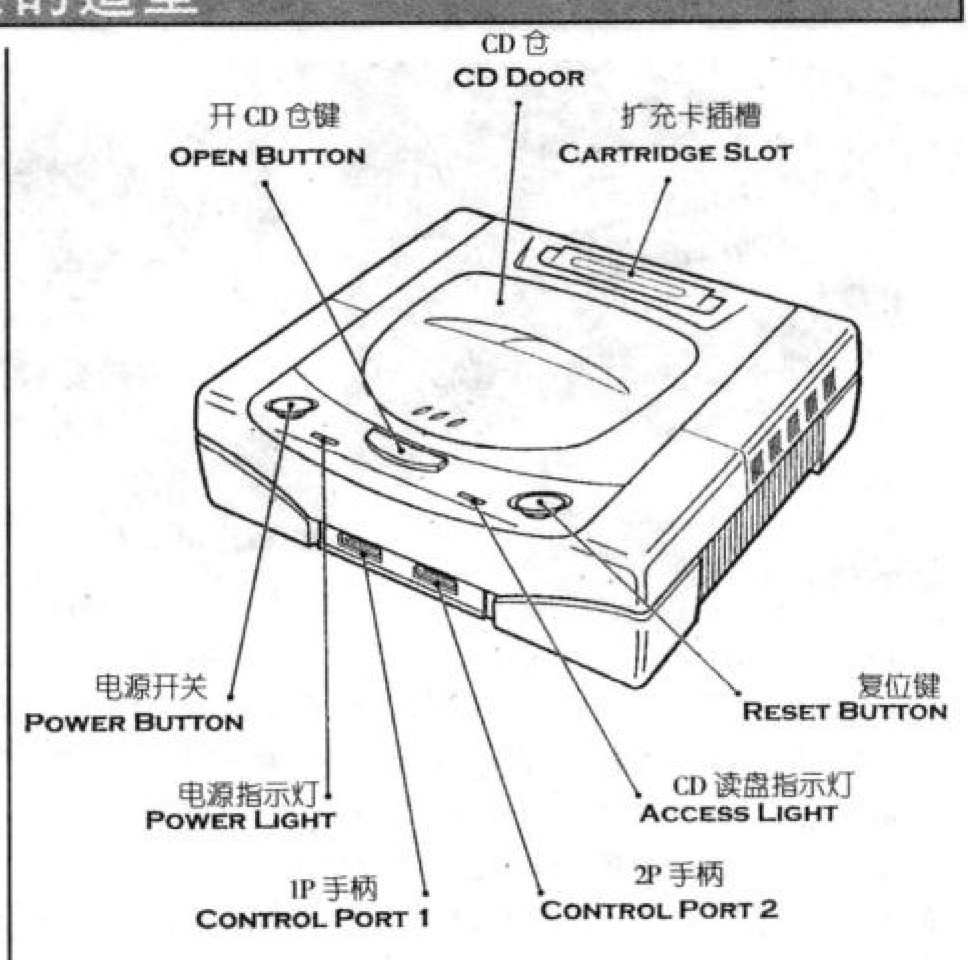
▲对应某些特殊游戏，这个多打插头最多能供六个游戏者同时玩。

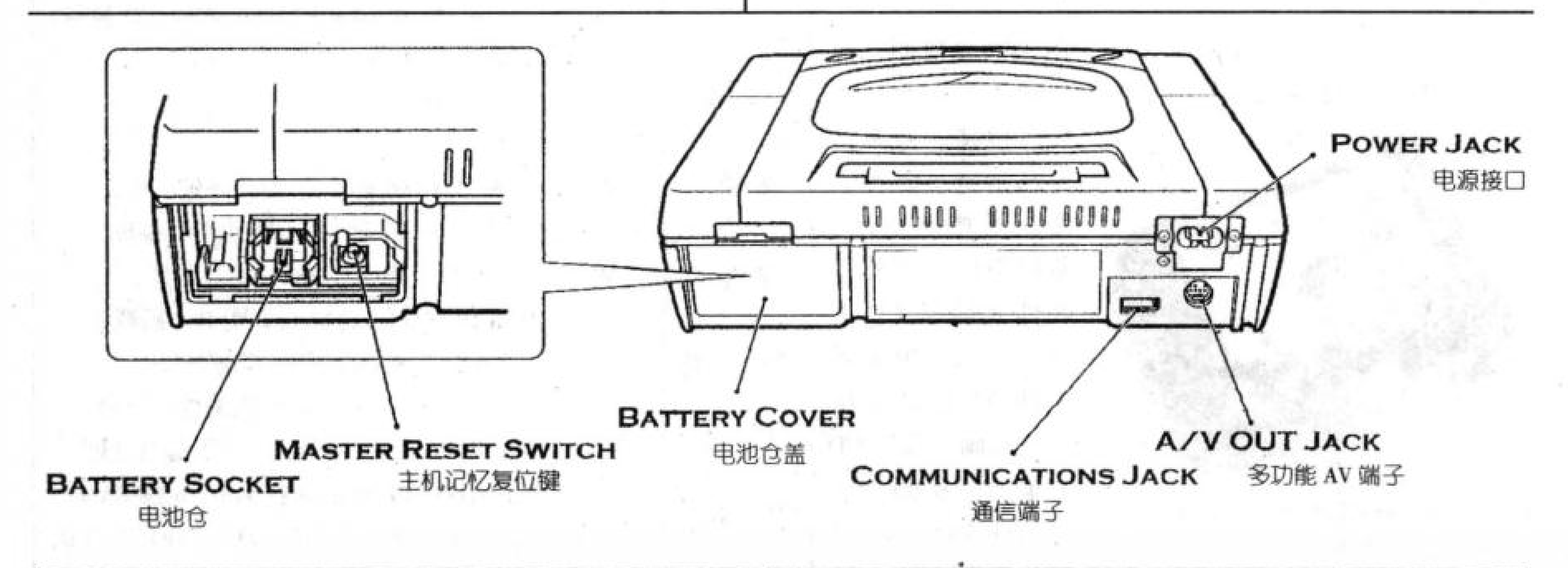
SEGA SATURN (型号 HST－0001) 硬件机能表	
CPU	日立 32bit RISC SH2(28.6MHZ,25MIPS)×2 MC68EC000(11.3MHZ,音效处理专用)
内存	合计 36Mbit = 16Mbit(Work RAM) + 12Mbit(Video RAM + 4Mbit(Sound RAM) + 4Mbit(CD 暂存) 电池记忆 SRAM 256Kbit
分辨率	320×224－640×480
COLOR	最大 1677 万色
卷轴	动画卷轴数 5 个,XY 卷轴 4 面,旋转卷轴 2 面,扩大/缩小面数 2 面,视窗 2 面,横/纵向线卷轴
音效	PCM32 音源 + FM8 音源,44.1KHZ,16bit 采样,16bit DIGTALL EFFECT,专用 DSP 搭载
CG 机能	描影法,平面描影法,肌理描影法,向量贴图 综合纹处理,平面光暗处理,滑面光暗处 放大,缩小,回旋,变形,半透明,亮度处理
CD－ROM	JVC 智能倍速(用 BUFFER 扩张到 4Mbit 缓存 RAM 对应 MUSIC－CD, CD－G, CD－EG, PHOTO－CD, VIDEO－CD
输出	RGB 三基色输出,高分辨率 S－VIDEO 输出,立体声 AV 输出,对战专用连接端子
其它	使用电源:AC 110V±10% 50/60HZ (国内用户需加 220V 转 110V 变压器方可使用) 耗电 15W 重量 1.6KG 外形尺寸 260mm×83mm×230mm 使用环境:温度 5——30℃,湿度 10——80%R
附设	1、插卡处 POWER MEMORY (SRAM 4096Kbit) 2、VCD 解码器 3、PHOTO CD 系统光盘 4、播放电子图书的系统光盘 5、图象印刷机

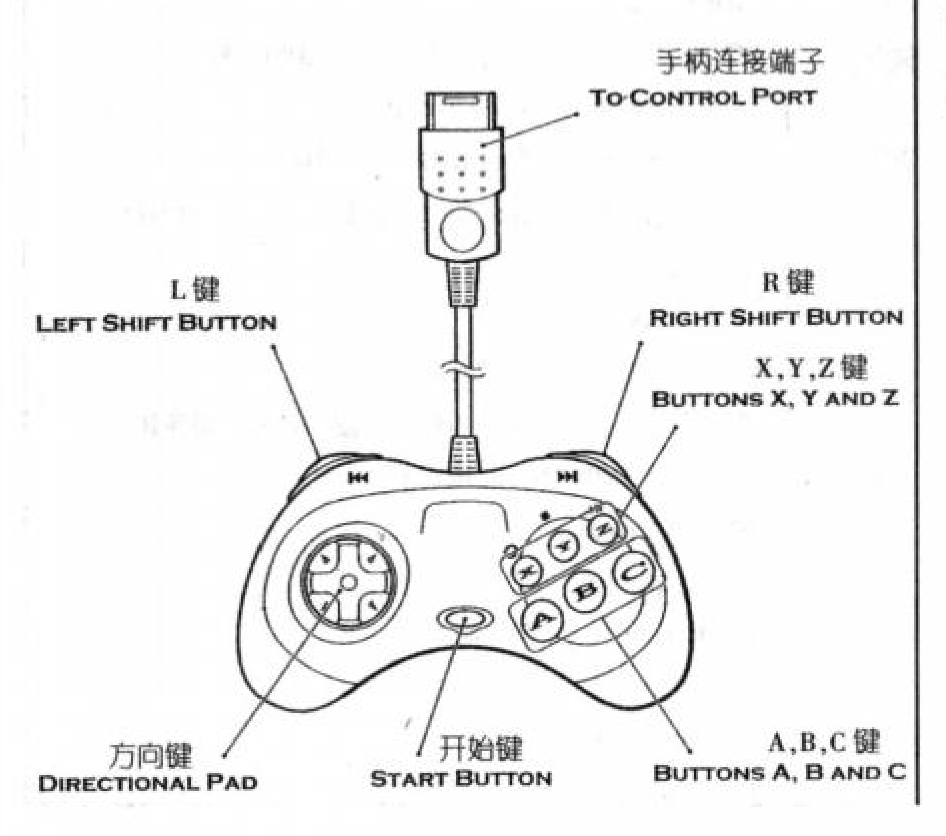
朴实的造型

四四方方的造型配上银灰色的色调，土星给人一种稳重、朴素的感觉（果然很"土"）。和其它次世代游戏机最大的不同是土星在主机上设计了一个 ROM 卡带插槽，这个扩充槽除了能当"强力记忆卡"的介面外，还能使用专用的游戏卡带或为 CD 游戏补充新的游戏资料。譬如说可利用 ROM 卡带中新增的资料使原来的 CD 游戏增添新的玩法（这种补充新资料的方法在个人电脑游戏中大受欢迎）。在将来，或许这个插槽还能充当土星的升级界面，实现象 MD + SUPER 32X 那样的升级办法。

主机的后部有电源输入端子，影像/声音多功能输出端子。后部的左侧是外部扩充端子，可接 VCD 解码器等附设。扩充端子旁是电池记忆 SRAM 所需的锂电池放置处，这枚小小的锂电池提供了土星主机计时/设定/游戏存储所需的电源，它的寿命约为 2 年，当出现不能计时，进度丢失等现象时，就应更换这枚编号为"CR－2032"的锂电池了。





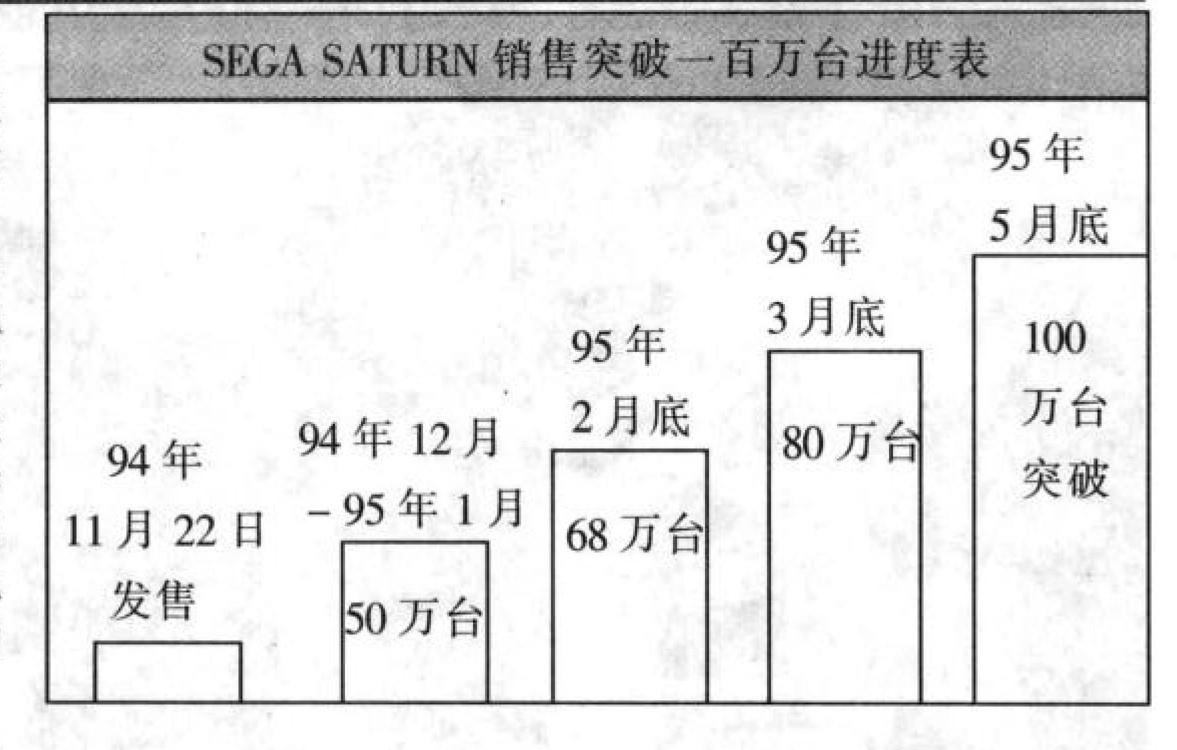


中规中矩的手柄

土星的操纵器是采用 9 针特殊端子来连接主机，手柄正面为十字方向键加上六键（A、B、C、X、Y、Z）和 START 键，上方有 L、R，感觉上是 MD2 六键手柄和超任手柄的杂合体。虽然设计得中规中矩，但无论是对战还是其它特殊游戏它都能应付自如。用惯 MD2 六键手柄的玩友一定对它特别有亲切感。不过实际用起来操作感还是有细微的不同（好象还不如 MD2 六键手柄好用?）

在土星启动时可看到主机的各种设定画面，进行播放音乐 CD 和电池记忆资料及其它资料的设定。土星内藏的 DSP（数字信号处理器）能将播放中的音乐 CD 做各种特殊音效处理，如音域的变换，产生音场环绕效果等等。土星的音乐 CD 播放功能被业界公认为是目前所有次世代主机中最出色的。

销售量突破百万台之后...



对次世代主机而言，能打破一百万台的销售数量着实是一件不简单的事。这不仅是牵扯到开发公司实力的问题，同时在市场上的竞争行销能力更是不容忽视。

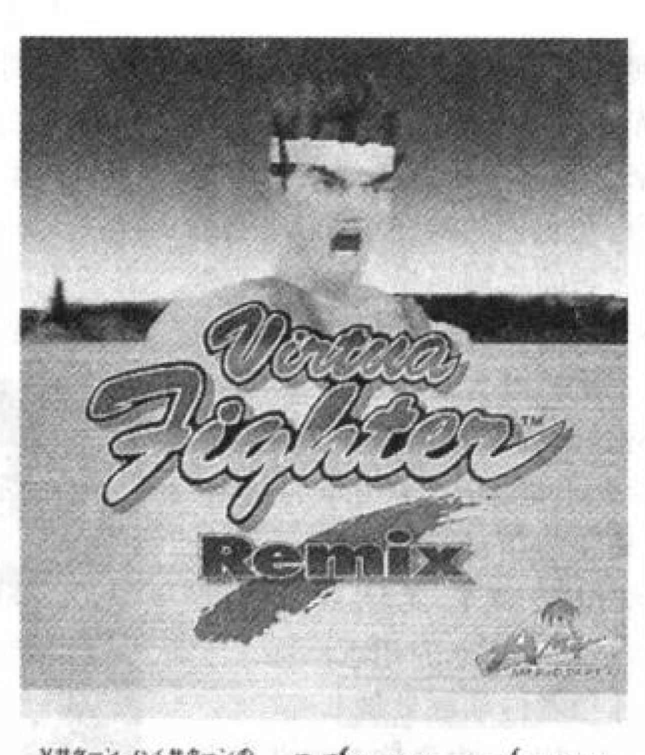
95年5月，是SATURN引以为豪的日子，在突破一百万台市场销售的同时，SEGA推出所谓的SATURN百万突破纪念机种。这些限量10万台的100万台纪念机种包括主机+VR REMIX(VR战士加强版CD）只卖34800日元，比年初的定价降低了10000日元。此机种除了有所谓的纪念性质之外，也同时代表着今后的SATURN将以更低廉的售价出击！

这部主机虽调低了10000日元的售价，但在规格和配置上并没有任何下降。不禁让玩家怀疑，以前的定价岂不是太高了？其实在一部新的主机初推出时，在售价上必须忠实反应出开发成本。在成本回收进入大批量生产阶段，主机才会以更低廉的价格回馈市场。

现在土星除了世嘉出品的SEGA SATURN外，还有日本胜利公司推出的完全相容机型V－SATURN。更有土星的CPU供应商日本日立公司推出的高档机HI－SATURN(主机已内置VIDEO CD，PHOTO CD解码功能）。而且，SEGA与日本游戏机界另一巨头SNK公司已签署协议，承诺将各自的光盘游戏软件移植到对方的机型上。现在据悉，SNK公司95年的王牌格斗游戏《'95格斗之王》、《饿狼传说3》和《真·侍魂——斩红郎无双剑》都会在土星上出现。看来，SEGA意欲广结盟友，一统江湖。那么，谁会是SEGA野心的阻拦者呢？是PS？还是NINTENDO 64?...



▲百万纪念机种有醒目的特殊外包装





▲结城晶：哈！哈！哈！我的功劳大大的！

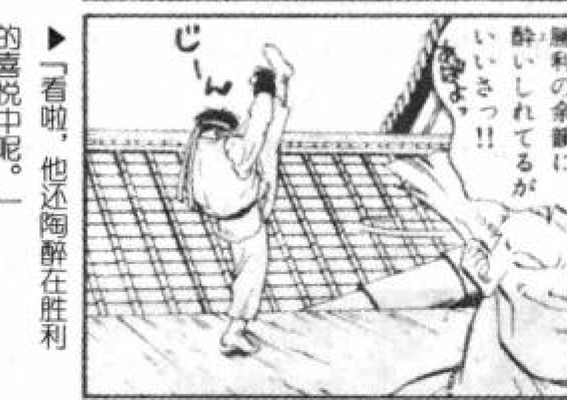
胜利的余韵



▲「看腿——!!」「啊——」



▲「毕竟是隆啊，功夫如此高强，这次看来我只有甘拜下风了。下次可不能再输给他了。」



▲「看啦，他还陶醉在胜利的喜悦中呢。」



▲「啊…关节，脱、脱臼了。」

责编：STAR

美树本晴彦创作角色



"移动画面"→"战斗画面"的顺序进行。具体到配置上,是以一舰队8艘战舰,若敌我双方都算上则最多共16艘军舰展开导弹与激光的对射。如此规模的战斗景象采用3D·CG的处理手法制作,如果用"迫力满点"来形容可以说毫不过份吧。



▲海尔是典型的主角类人物。

浪漫壮丽的星际战争题材SLG作品

银河舰队 QUOVADIS

机种SS	厂商GLAMS	类型SLG	媒体CD—ROM

GLAMS(格拉姆斯)作为游戏厂商的名字,并不怎么响亮。而且以前在家用机领域并没有推出过作品,对于家用机是一个完全陌生的单词。然而这一状况很快将得到改变,因为它的第一部家用游戏作品便是一款极受注目的招牌节目。本游戏收入了各卡通剧场版的全部情节。这块大招牌一亮出,将会使该公司一举成名。就像现在向一个对游戏不是特别在行的朋友解释CAPCOM时会说"是做《街霸》那个公司"一样,到时会出现这样的话:



▲这样的对话场面在哪个节目中出现过,美树本晴彦的主角造型风格都很相似。

"格拉姆斯?就是做《银河舰队》那个公司嘛!"

为何这个节目会这么受业界重视呢?首先不可忽视的原因便是角色设计,请来了美树本晴彦这位大师级插画家担当。角色们均身穿军服,那熟悉的造型,熟悉的绘画风格,加上本节目的题材又是宇宙战争,以至于笔者第一眼看到时还以为是《超时空要塞MACROSS》系列又推出新作了呢。虽然随后发现不是,但"美树本的角色"与"星际战争的题材"这两条特点使我这个MACROSS迷已无法放开此节目。相信这也是厂家的用意所在。

精彩的动画处理

《QUOVADIS》由冒险及战斗两种模式组成,是十分重视故事性的作品。在整个游戏中,AVG模式占了近50%的份量,而交待重要情节时全部采用卡通片的片断,对于卡通FAN是无论如何不会放过的吧。

战斗模式时会以"编成画面"→

STORY设定

游戏舞台是在遥远未来时代的银河系,具体年代为宇宙历1728年。90多年前,银河系中的十个超级大国为避免大规模的战争而提出并缔结了被称作"伊贝尔卡兹条约"的和平条约。和平状态至少在表面上维持了很多年,直到如今条约同盟结成的100周年将至,这一情形开始发生变化……

同盟中掌握整个银河经济命脉的经济大国"萨迪逊"与长期以来发展军备的军事大国"布鲁托·科博"之间,已持续多年的冷战终于激化。而如此



▲完全再现卡通情节。





▲精彩的战斗 CG 画面。

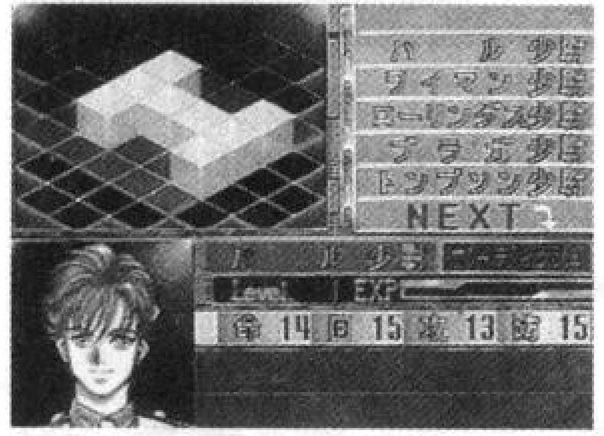
的两个超级大国间燃起战火，整个银河系被卷进去似乎也是不可避免的……

渴望和平的人们将希望寄托在伊贝尔卡兹条约同盟军的身上，该同盟军通称 IVE Corps，为维持条约、维护和平而建立。而我们的主角海尔（或译作哈鲁），正是由士官学校毕业，刚刚来到这一军团的一名年轻军官。而与海尔同期的学友们，回到各自国家的军队，属于不同的阵营。这群优秀的年轻人，即将建立他们的功勋，迎接他们的命运。

部队的编成和配置左右战局

进入部队战之前的编成，是选择出击战舰及人员，对应战斗而进行合理组合的操作。

游戏中最重要的操作，是阵形的选择，不同的阵形会影响到整个舰队的攻击力、防御力、回避力、反应力等，而在什么位置（前锋、侧翼、后卫）配置



▲要根据舰长能力分配其战舰的位置。

什么样的指挥官也十分让人费脑筋，比如攻击力强而防御力弱的舰长被派到后列，可以不受敌方主要火力威胁，但攻击时对武器会有限制，抑制了其攻击力强的优势。总的来说这种设定让人感到是《银河英雄传说》的系统被照搬下来，也许星际战争题材的 SLG 迄今还没有更好的方式？

目标是成为舰队司令！

角色的经验值达到一定程度便可 LEVEL UP 已是多数 RPG、SLG 的常识，在本作中也不例外。当角色级别适度提升时，官职也会上升，并且战斗力与可选择的阵列也会上升及增加。在所在军舰中，主角的光子舰最易获得经验值，要尽快让海尔大尉提升等级，使他成为舰队司令指挥全军，那样在战斗中会有利得多。

舰长的能力影响战舰性能

前面已提过舰长的能力是极为重要的一环，而优秀的舰长还有着独自的特殊能力，可以根据各自的能力配置战舰。比如有着“危险回避”能力的舰长，便不会受到敌人的会心一击，因此可给其配置对会心一击较弱的导弹舰。

游戏中属于玩者你的舰长共 26 位，培养自己喜欢的角色可说是游戏的乐趣所在吧。此外，要在战斗中存活下来，玩家所用舰长的指挥力和统率力非常重要。

介绍部分大致就是这些。我想，看本文的读友不管你是 SLG、RPG 迷



▲各式各样的军官角色。

或是卡通迷，或仅是美树本的支持者，本节目都对你有着足够的吸引力。即便纯以 GAME 角度来看对于普通的 SATURN 玩家，也千万不要错过这个少见的佳作！

文/KING
责编/ZENKI



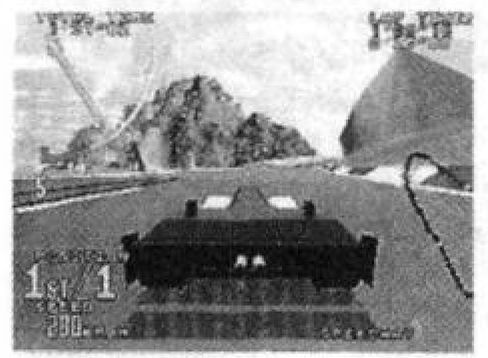


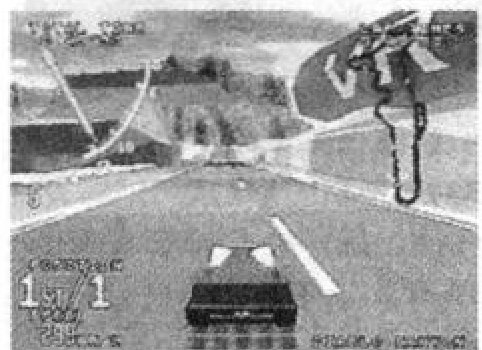
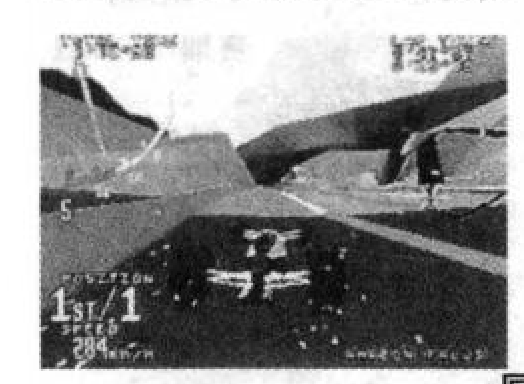


体感街机名作在SS登场!

VR赛车

机种 SS　厂商 SEGA　类型 RAC　媒体 CD－ROM



全新版本 更胜街机

1992年，在街机厅中出现了一款惊人的作品《VIRTUA RACING》即《VR赛车》，以POLYGON的处理制造的真实空间感，令所有赛车GAME迷兴奋不已。该作品亦因此先后在MD和MD—32X上移植，现在，终于推出了SS版，是由世嘉与时代华纳公司联合推出的。而各种设计及系统均十分忠实的继承下来。

SS版共有4种模式：

ARCADE：街机模式，与街机一样有三条赛道。

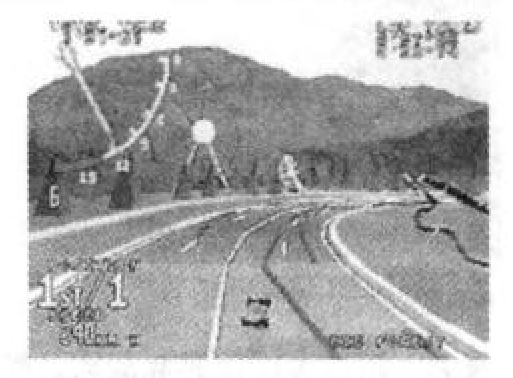
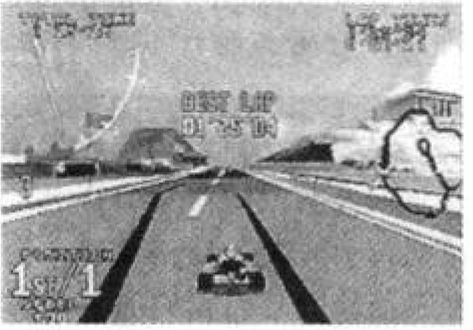
GRAND PRIX：CP模式是记分赛，玩者的车子随分数而升级，共有五种档次。

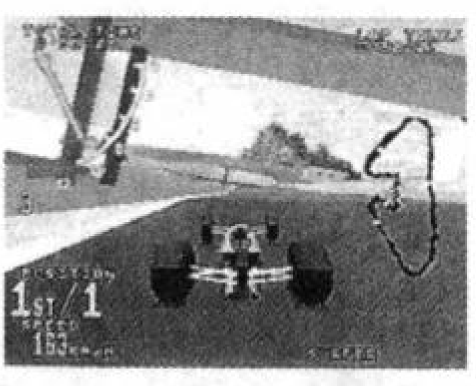
PRACTICE：测试模式，这里可以进行练习。

OPTION：可进行各种设定。

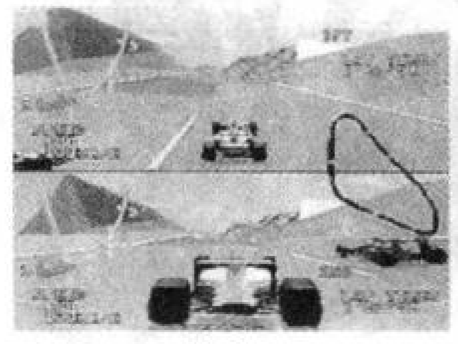
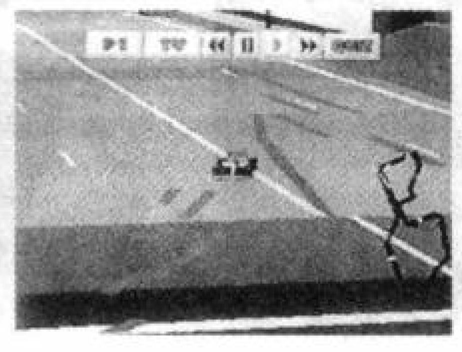
在SS版中，同样可以进行2P对战，同样有4种视角变换系统和REPLAY系统。

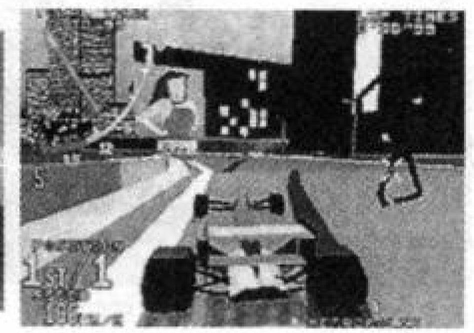
责编/KING

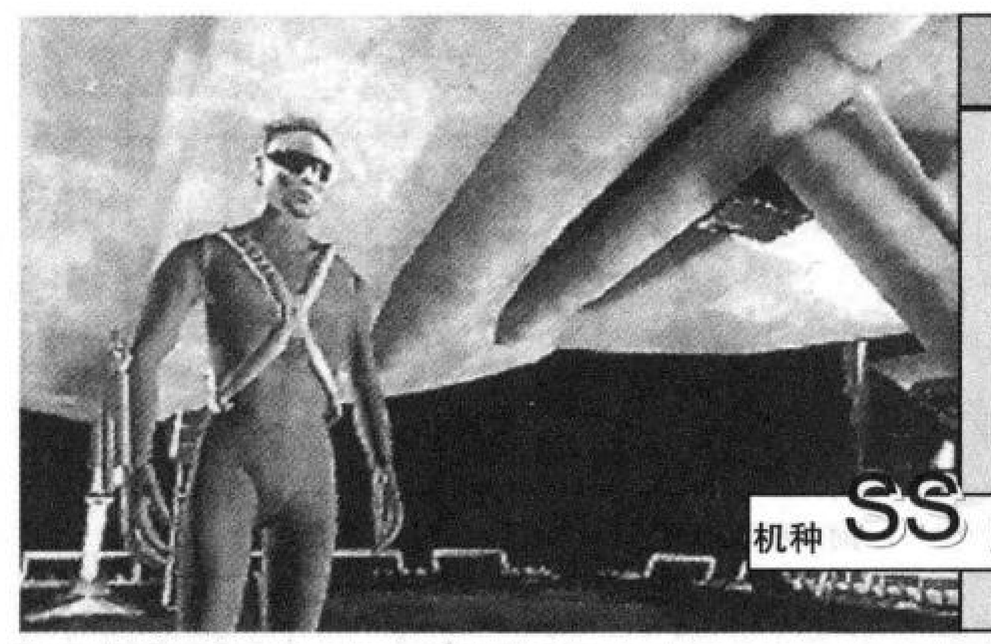



对战系统、变焦系统均与街机毫无二致





解开塞伯利亚之谜！

生化悍将

机种 SS　厂商 INTERPLAY　类型 A·AVG　媒体 CD-ROM

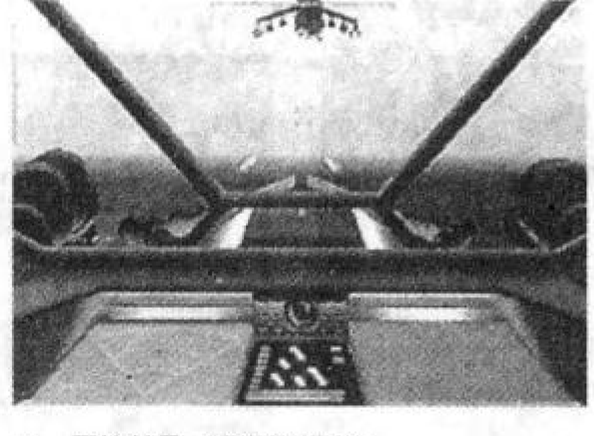
到塞伯利亚去，解开所有的谜！

本节目是有着 ACT 要素及 STG 版面的冒险游戏，全过程都在紧张的气氛的中完成。

《生化悍将》是由个人电脑同名 A·AVG 移植而来。在土星版中，完整再现了其美丽的画面。主角查克要在游戏中潜入敌人的秘密基地进行秘密侦察，在执行任务中，一点细微的差错都会导致丢掉性命，因此整个游戏都十分紧张。而加在冒险中的各种解谜和射击等内容，更令 GAME 增色不少。

不只是单纯的 AVG 哟！

在 GAME 中会出现与敌人空战的情节。这时的紧张感也是无与伦比的，而射击系统的操作性更令人惊叹。此外也有拆除炸弹的考验，听上去可怕吗？不过，本节目是有难度设定的，若对于某些形式的内容比较头痛，可以改一下难度嘛(哈，哈！)。

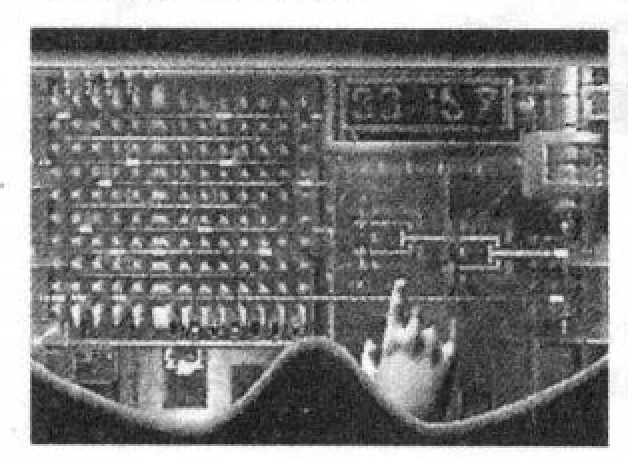


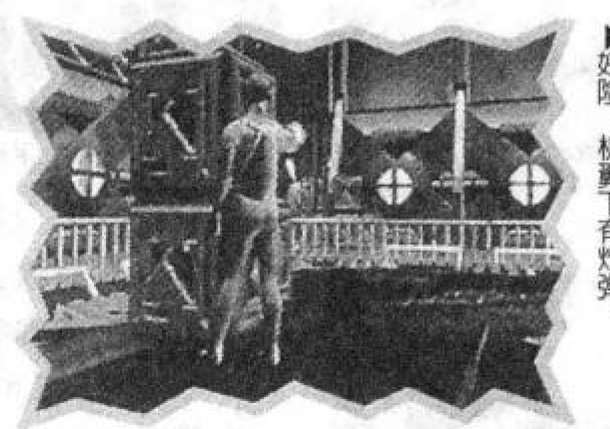
▲一开始就是一通激烈的 STG。



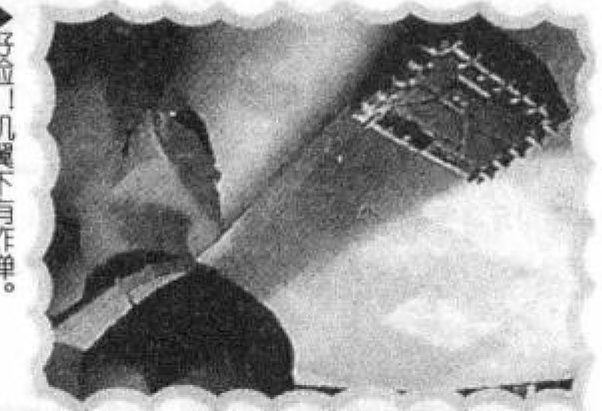
▲误中美人计。

▼想好了再按，错了就会死！





▲英雄也要学会偷袭。

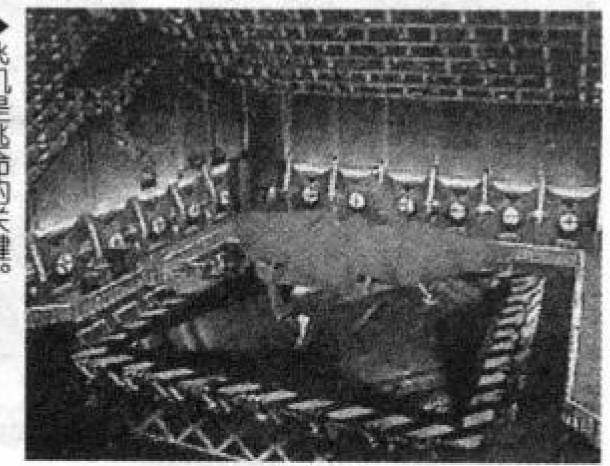


▶好险！机翼下有炸弹。



◀这可不是健身器，而是激光枪。

▲面对面就要看谁的枪快。



▶飞机是逃命的关键。

责编/ZENKI KING

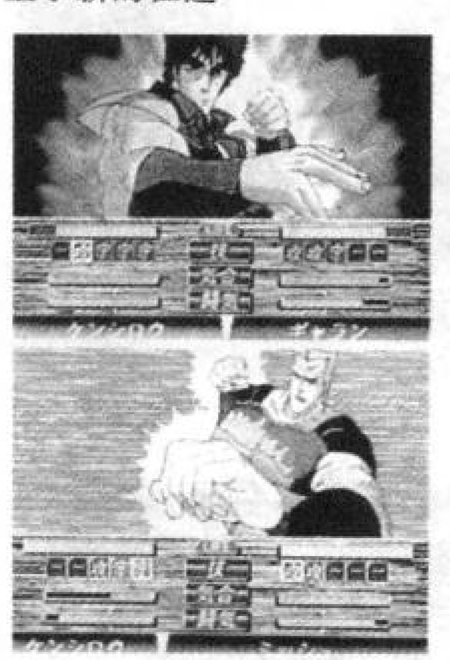


神拳北斗　再现江湖！

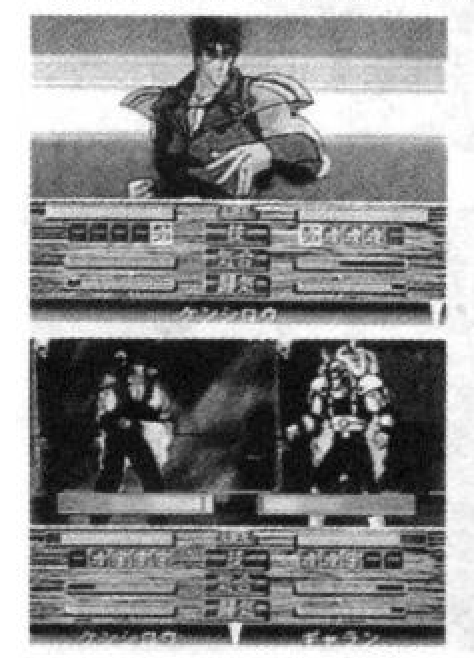
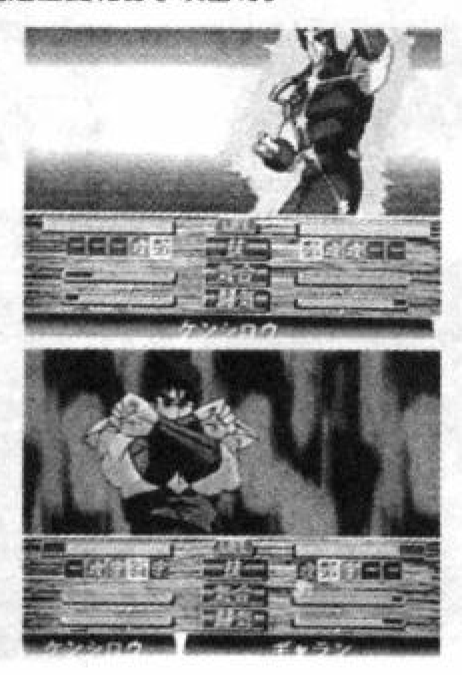
北斗之拳

机种 SS　厂商 BANPRESTO　类型 AVG　媒体 CD－ROM

根据同名原著改编的漫画动画名作在土星的护卫下徐徐启航。199X 年的核战之后，人类的文明被毁灭至近乎殆尽。世上珍贵的已不再是金钱，取而代之是珍贵的淡水及食物。因此世界一片昏暗，弱肉强食的时代来临了。为寻找爱人尤莉亚而四处流浪的北斗神拳传人健次郎便负起创造新世界的命运。游戏的故事发生在健次郎战胜拳王雷奥之后，他为救出巴特之妻小玲，灭绝“暗黑之北斗”而踏上了新的征途……




▲面对元斗皇拳的继承人米殊要用闪避回复和秘拳攻击呀。

▲健次郎 VS 南斗牙猩拳之杰拉

游戏有故事及对战两种模式选择。对战模式中可用 10 名人物对战，密码为“ABJHCKE”。

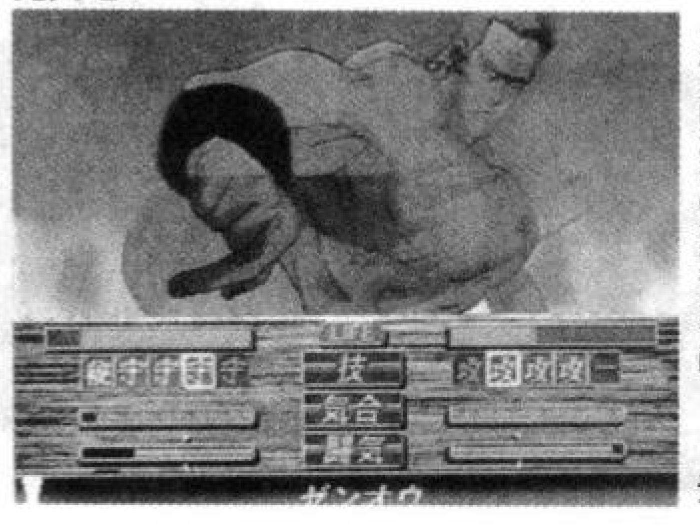
战略布署：①开始时将游戏标移至“技类表”中哪一技别的技，C 键决定，B 键取消。②选择后按 C 键决定后仍会在“技表”中占去一格，每一循环最多可使出五招。③决定所有招式后，A 键决定。之后立即连按 A 键贮满“气合计”，这是致胜的要点。④每当人物体力降低时，在红色区域中便会有“防守回复”指令出现，这是你回复体力的时刻呀。



▲正邪之战，最终一定是……。过足眼瘾的过场动画。

游戏共分六章，分别为始动暗黑之北斗，南斗复活，元斗被杀，北斗之密盟，死兆一族及决战。如何在最终战斗中击溃积奥，可要你细注意剧情的发展及各个重要对话。

一起踏上这充满刺激的战斗之旅，将北斗的精神发扬光大吧！



◀积奥的这招必杀很有迫力吧！

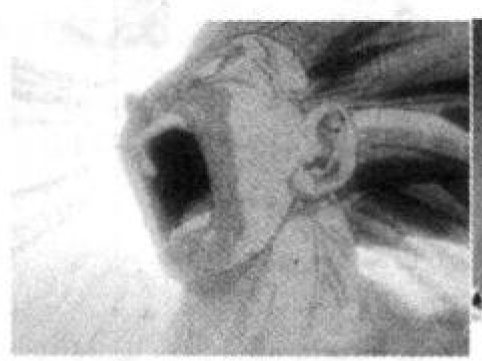
责编/ZENKI

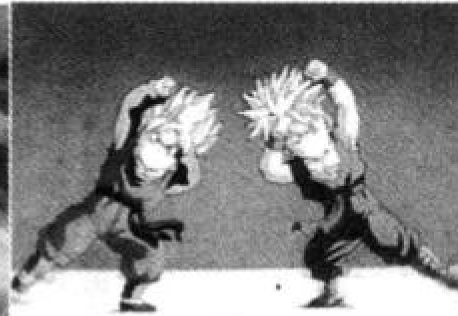


龙珠 Z

终极格斗 22

机种 PS　类型 ACT　厂商 BANDAI　媒体 CD－ROM









与超武斗传相同的操作

不知是懒惰或是有意承接同一系列，本作的操作基本上与超任的《龙珠Z 超武斗传》一样，对于玩过超任版的玩家可以说是马上就能上手。

攻击

普通攻击：□—拳，×—踢，○—光波

蓄气：按着□，×，○的任何一键都可，而气是使出光弹技的能量基础。

←(→)＋□：接近时输入指令便会有组合招式。

必杀技：输入每人特定的指令就可使出破坏力强劲的必杀技。

移动

冲刺：按 L1 或 R1 是向前及向后冲刺

跳：按方向键的↑即是跳。

舞空术：按△键角色就会使出舞空术飞上天空，再按一次便降会地面。

后跳：快速按方向键←两次。



防御

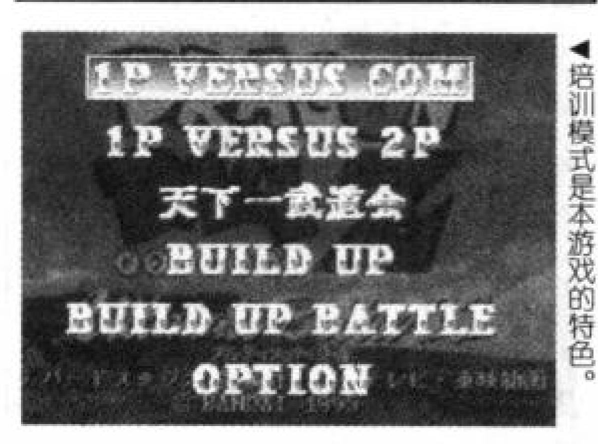
气墙：输入指令使出气墙可挡去所有的光波攻击，但会消耗大量的气。

防御：被攻击时按方向键←(↙)即是站立防御（蹲下防御），在防御必杀技和光波时均会损失少量体力。

□＋×：当受到光波攻击时，同时按□＋×可以打散对手的光波攻击，而且不扣除体力。

闪避：当光波到达面前时把握好后跳或后冲刺的时机就能闪过攻击。

什么是 BUILD UP?



◀培训模式是本游戏的特色。

游戏中除有对战模式外，还有 BUILD UP 及 BUILD UP BATTLE 两个模式。在进入前一模式后，便可选择一名人培训，打倒等级高的对手后便会升级，而基本规律是打倒 22 名人物后就算作是完成一个等级的修练。之后敌人会升级，玩家将面对第二等级的挑战。至于最高的等级为 125，不过这并不代表这名战士已经到达极限！



超越极限！培养出终极战士？

在培养过程中，如你只集中使用某一招式，在升级后该招式便会明显强化，相对少用的就停滞不前，故即使到达最高等级的战士也未必是最强的。另一方面，即使己是最高等级，只要玩家继续战斗亦令人物继续强化的。在培育人物成功后，玩家只要将记录存入记忆卡，之后只要将记忆卡插到别人的主机便可进行“挑机”（挑战别人的机器），而同时插入己方和对手的记忆卡后，玩家只要进入“BUILD UP BATTLE”模式即可两人分别以自己培养的战士进行对战，要是打败了等级高的对手也能升级！



孙悟空



连肘：↓↘→·□
龟仙流脚跟落：→←→·×
四龙连脚：←↙↓↘→·×
太阳拳：↓↑·○
连续能量弹：↓↘→·○
气合炮：←(蓄)→·○
龟波气功：←↙↓↘→·○
超龟波气功：↓↙←→·○
隐藏技：↙↗·×
隐藏技：→↘↓↙←→·□
隐藏技：↓↙←↙↓↘→·○

孙悟天



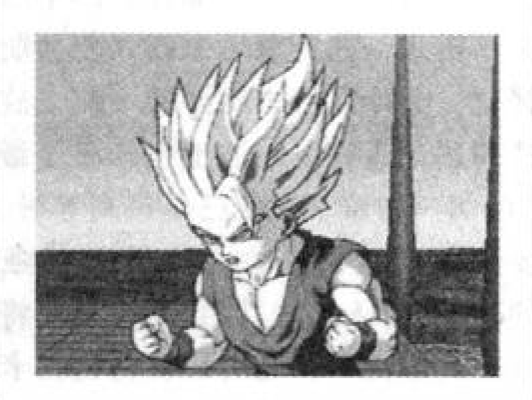
悟天攻击：↓↑·□
回转踢：←+×
跳跃高踢：↙↗·×
快速扫腿：←↙↓·×
连续能量弹：↓↘→·○
气合炮：←(蓄)→·○
龟波气功：←↙↓↘→·○
超龟波气功：↓↙←→·○
隐藏技：
→↘↓↙←↙↓↘→·□

悟天克斯



究极野猪攻击：(空中)→↓·□
奇迹拳：←(蓄)→·□
等同死亡脚：↓↙←·×
超级踢：↙↗·×
正义之死神连环弹：↓↘→·○
胜利终极龟波气功：
←↙↓↘→·○
连续死亡导弹：↓↙←→·○
隐藏技：→↘↓↙←↙↓↘→·□
隐藏技：→↘↓↙←↙↓↘→·○

少年孙悟饭



连环拳：↓↘→·□
舞空脚：(空中)→↓·×
滑铲：←↙↓·×
飞踢：↓↘→·×
连续能量弹：↓↘→·○
气合炮：←(蓄)→·○
魔闪光：←↙↓↘→·○
龟波气功：↓↙←→·○
隐藏技：→←↓↑·×
隐藏技：←↙↓↘→←·○

少年特兰克斯



连肘：↓↘→·□
旋转踢：←+×
一步踢：↓↘→·×
闪光踢：←(蓄)→·×
连续能量弹：↓↘→·○
天空能量球：(空中)→↓·○
气功波：←↙↓↘→·○
气合炮：↓↙←→·○
隐藏技：→←↓↑·×
隐藏技：
←↙↓↘→←↙↓↘→·○

青年特兰克斯



超滑踢：←↙↓·×
落踵：←↙↓↘→·×
疾风踢：→←→·×
扩散能量弹：↓↘→·○
能量斩：←↙↓·○
燃烧弹：←↙↓↘→·○
终极爆裂：↓↙←→·○
隐藏技：←(蓄)→·□
隐藏技：→←↓↑·□
隐藏技：
←↙↓↘→←↙↓↘→·○

短笛



奥行术:←(蓄)→·□
舞空脚:(空中)→↓·×
音速踢:→←→·×
膝空斩:↙↗·×
连续能量弹:↓↘→·○
怪光波:↙↗·○
魔贯光杀炮:←↙↓↘→·○
激烈光弹:↓↙←→·○
隐藏技:→←↓↑·□
隐藏技:→←→·○
隐藏技:
→↘↓↙←→↘↓↙←·○

天津饭



龙拳:□连按
十字斩:→←→·□
舞空膝:↓↘→·×
连续能量弹:↓↘→·○
怪光线:↙↗·○
太阳拳:↓↑·○
咚咚波:←↙↓↘→·○
气功炮:↓↙←→·○
隐藏技:
→↘↓↙←↙↓↘→·□
隐藏技:↓↙←↙↓↘→·○

界王神



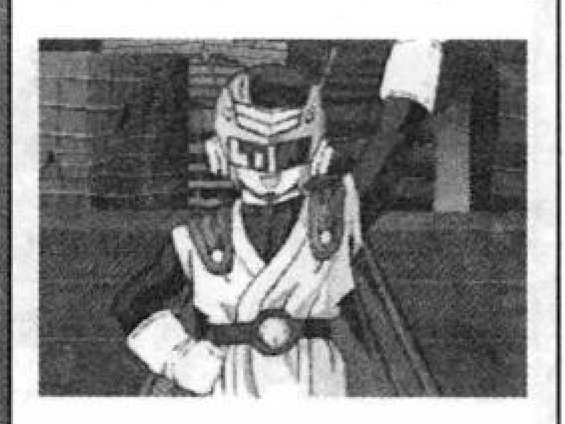
气圆阵:→←→·□
狂冲击:←(蓄)→·□
四连神王脚:←↙↓↘→·×
连续能量弹:↓↘→·○
封印行动:←(蓄)→·○
波动震:←↙↓·○
能量刺:←↙↓↘→·○
激烈神王炮:↓↙←→·○
隐藏技:→←↓↑·○
隐藏技:→↘↓↙←↙↓↘→
→↘↓↙←↙↓↘→·○

小林



闪空拳:↓↘→·□
烈风脚:→←→·×
牙流脚:←↙↓·×
落华蹴:(空中)→↓·×
连续能量弹↓↘→·○
逆龟波气功:←↙↓·○
太阳拳:↓↑·○
龟波气功:←↙↓↘→·○
气圆斩:↓↙←→·○
隐藏技:
→↘↓↙←↙↓↘→·□
隐藏技:
←↙↓↘→←↙↓↘→←·○

蒙面赛亚超人



胜利升龙拳:↓↘→·□
超级英雄拳:→←→·□
舞空脚:(空中)→↓·×
正义连环踢:↓↘→·×
能量击:↓↘→·○
超级赛亚波:←(蓄)→·○
龟波气功:←↙↓↘→·○
超龟波气功:↓↙←→·○
隐藏技:
→↘↓↙←↙↓↘→·×

贝吉塔



疾风肘:↓↘→·□
贝吉塔大锤:→←→·□
连环踢(空中)→↓·×
连环箭踢:↙↗·×
爆发波:↓↑·○
火波:↓↘→←·○
大波攻击:←↙↓↘→·○
最终闪光:↓↙←→·○
隐藏技:(被击时)←↙↓·□
隐藏技:↗↑↖←↙↓↘→↗·○
隐藏技:→↘↓↙←↙↓↘→
→↘↓↙←↙↓↘→·○
隐藏技:→↘↓↙←↓↘→·×

萨博



紫罗兰环绕：↓↑・×
超滑铲：←↙↓・×
能量闪光：↓↘→・○
玫瑰秋波：←↙↓・○
星尘桥：←↙↓↘→・○
粉碎球：↓↙←→・○
隐藏技：
→↘↓↙←↙↓↘→・□

基钮队长



华丽冲击：↓↙←→・□
冲击抓：←↙↓↘→・□
连环踢：→←→・×
连续能量弹↓↘→・○
能量爆弹：←↙↓・○
粉碎击：←↙↓↘→・○
基钮华丽攻击：↓↙←→・○
隐藏技：←↙↓↘→↘↓↙←・□
隐藏技：
→↘↓↙←→↘↓↙←
→↘↓↙←→・○

人造人18号



飞行头槌：→←→・□
18号击打：←↙↓・×
双飞腿：→←→・×
连续能量弹：↓↘→・○
能量斩：←↙↓・○
能量球：←↙↓↘→・○
能量波：↓↙←→・○
隐藏技：
→↘↓↙←↙↓↘→・×
隐藏技：→↘↓↙←→・○

利库姆



利库姆死亡暴走：
(接近)→↘↓↙←・□
利库姆粉碎压：
(接近)←↙↓↘→・□
利库姆天空踢：↙↗・×
利库姆踢：↓↘→・×
利库姆下踢：(空中)→↓・×
利库姆轰炸：←↙↓↘→・○
利库姆炮：↓↙←→・○
隐藏技：←↙↓↘→↘↓↙←・□
隐藏技←↙↓↘→↘↓↙←・○

弗利萨



弗利萨粉碎击：→←→・□
地狱落击：(空中)→↓・□
弗利萨破坏踢：↓↙←・×
危险炮：↓↘→・○
气合炮：←(蓄)→・○
气爆破：←↙↓・○
弗利萨死亡波：←↙↓↘→・○
弗利萨爆弹：↓↙←→・○
隐藏技：→←↓↑・○
隐藏技：→↘↓↙←→・○

人造人16号



能量射击：↓↙←→・□
死亡锁：←↙↓・□
火箭拳：↓↘→・□
连续能量弹：↓↘→・○
光线技：↙↗・○
高速炮：←(蓄)→・○
能量爆炸←↙↓↘→・○
地狱炸弹↓↙←→・○
隐藏技：
→↘↓↙←↙↓↘→・□
隐藏技：(接近)→↘↓↙←・□
隐藏技：←↙↓↘→
←↙↓↘→←↙↓↘→・○

沙鲁



头槌：→←→·□
沙鲁滑铲：→←→·×
飞空腿：↙↗·×
连续能量弹：↓↘→·○
气合炮：←(蓄)→·○
能量射击：←→·○
超能量波：←↙↓↘→·○
龟波气功：↓↙←→·○
隐藏技：→←↓↑·□

魔界王达普拉



魔王乱斩：↓↘→·□
魔王连环拳：↓↘→·×
魔王射击：←(蓄)→·○
魔王冲击：←→·○
能量射击：→↘↓↙←·○
光焰射击：←↙↓↘→·○
死亡火炎：↓↙←→·○
死亡喷射：(接近)←→↓↑·□
死亡燃烧：
→↘↓↙←↙↓↘→·○
魔王强击：→↘↓↙←·□
暗之披风：↓↙←·○(长按)

魔人布欧



布欧撞击：↙↗·□
布欧超级头槌：→←→·□
布欧飞踢：(空中)→↓·×
布欧空投：←↙↓·×
四分五裂能量弹：↓↘→·○
能量射击：←(蓄)→·○
零食光线：←↙↓↘→·○
布欧压击：↓↙←→·○
布欧喷射：(接近)←→↓↑·□
布欧炸弹：→↘↓↙←→·○
冲击波：↓↙←·○(长按)

超布欧



触角攻击：←→·□
连肘：↓↘→·□
破坏能量：↓↘→·○
超零食光线：←↙↓↘→·○
超布欧压击：↓↙←→·○
超扩散连续能量弹：
→↘↓↙←↙↓↘→·○
危险液体炸弹：
→↘↓↙←↙↓↘→·□
液体支配：↓↙←·○(长按)

悟吉塔



连环攻击：←↙↓↘→·□
螺旋踢：→←→·×
空中飞踢：(空中)→↓·×
悟吉塔飞腿：↓↙←·×
瞬间移动：奔跑中□或○或×
悟吉塔流星击：
←↙↓↘→↘↓↙←·□
气合炮：←(蓄)→·○
终极能量环：←↙↓↘→·○
终极龟波气功：↓↙←→·○
超快速光球：
↓↙←→↘↓↙←·○
元气玉：↓(蓄)↑·○
冲击波：↓↙←·○

少年孙悟空



八手拳：←↙↓↘→·□
如意棒攻击：←(蓄)→·□
包剪锤：←→·□
包剪剪：←→·×
包剪包：←→·○
大猿变身：(接近)
←↙↓↘→↘↓↙←·□
龟波气功：←↙↓↘→·○
诱导龟波气功：
→↘↓↙←→·○
空中龟波气功：(空中)→↓·□

撒旦先生



哗啦哗啦拳：↓↘→·□
刺击：↓↙←·□
炸弹脚：↓↘→·×
乱打英雄乱舞：
→↘↓↙←→·□
撒旦特制火箭炮：
←↙↓↘→·○
特制终极大爆弹：↓↙←→·○
四连装爆裂：→↘↓↙←→·○
特制终极爆弹失败：
↓↙←↙↓↘→·○
冠军之华丽之舞：
→↘↓↙←↙↓↘→·□

龟仙人

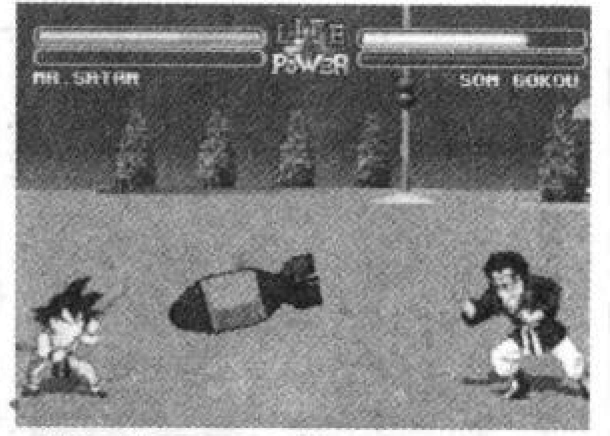


醉龟拳：↓↘→·□
下段醉龟拳：→↘↓·□
醉龟踢：↓↘→·×↓
下段醉龟踢：→↘↓·×
二段膝蹴：→←→·×
龟仙流玄武蹴：↓↙←→·×
虎醉拳：↓↘→·○
下段虎醉拳：→↘↓·○
龟波气功：←↙↓↘→·○
最大龟波气功：↓↙←→·○
万国龙天掌：→↘↓↙←·○
魔封波：
→↘↓↙←↙↓↘→·○

超级赛亚人3 孙悟空



急速攻击：↓↘→·□
狂风射击：↓↙←·×
反狂风射击：↓↘→←·×
空中乱腿：(空中)→↓·×
赛亚三连击：→↘↓↙←·□
连环踢：←↙↓↘→·×
瞬间移动：←→↓↑·□
龟波气功：←↙↓↘→·○
气合炮：←(蓄)→·○
超龟波气功：↓↙←→·○
超大龟波气功：→↘↓↙←→·○
冲击波：↓↙←·○(长按)



▲尝尝我撒旦巨无霸炸弹攻击

少年孙悟空驾着筋斗云来了


▲在选人画面就可以使用27人了

秘　技

使用隐藏角色：

在标题画面中顺序按：上，△，下，×，左，L1，右，R1，若成功的话会听到一声响，读盘后出现五名隐藏角色的出场动画，之后回到标题画面就会发现原来的黄色的小标题"ULTIMATE BATTLE 22"变成了银色的"ULTIMATE BATTLE 27"，这样就可以使用少年孙悟空、龟仙人、撒旦先生、超级赛亚人3孙悟空、悟吉塔等五名隐藏角色。


▲超级赛亚人3孙悟空登场



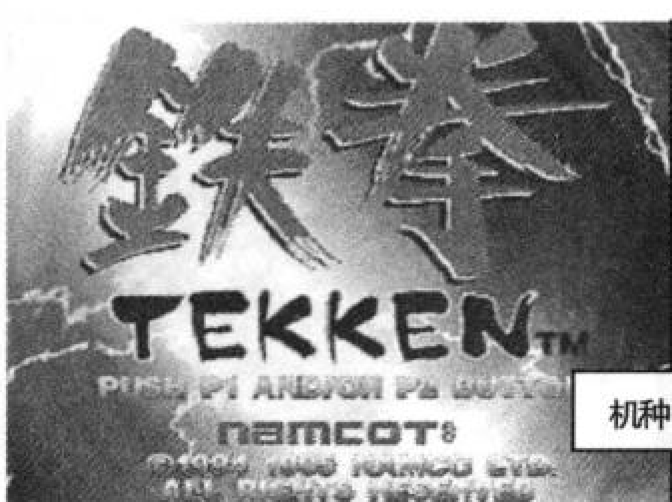
▲标题画面发生的变化，22变27

变更位置：

先在模式选择画面中选择天下第一武道会，然后在对战开始画面中按SELECT键，1P和2P的角色会开始交换位置。

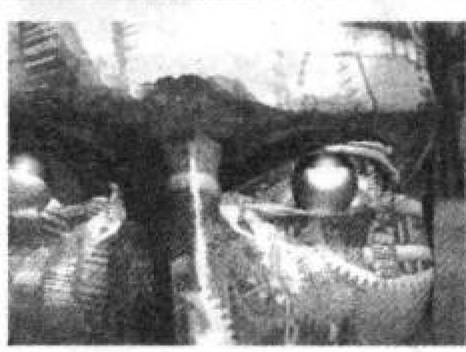
小八戒出现：

用上述方法调出"ULTIMATE BATTLE 27"后，进入1P VS 2P模式，两人同选少年孙悟空，这样被打败的少年孙悟空就会变成小八戒。



铁拳

机种 ARC,PS　类型ACT　厂商NAMCO　媒体CD-ROM





基本操作方法　□:左拳　△:右拳　×:左脚　○:右脚　投技:近身时按□+×或△+○

KAZUYA

三岛一八



体落:接近△+○
回旋踢:接近□+×
超头槌:接近→→·□+△
ONE TWO PUNCH:□△
螺旋袭刃脚:↗·○○
风神拳:→↓↘·△
空斩脚:→→→·×
右脚跟落:→·○
脚跟落:站立中○○
闪光烈拳:□□△
破碎脚:→↗·○×
雷神拳:→↓↘·□
鬼哭连拳:□△△
DOUBLE UPPER:↘·□△
骸割:向前大跳时△+○
地狱上踢:→↓↘·○○
左脚跟落:→→·×
十连 COMBO:→→(按住)
·△□△△×○○□△□

PAUL

保罗



逆十字腕锁:接近△+○
一本背负:接近□+×
巴投:接近□+×·←(按住)
里当:接近→→·□+△
ONE TWO PUNCH:□△
双飞天脚↗·×○
崩拳:↓↘→·△
PK COMBO:△×
PDK COMBO:△·↓(按住)·×
落叶:蹲下途中○△
连环踢:→→·○
叶樱:蹲下时→·△
岩石割:蹲下途中△
上段三宝龙:→→·×○○
中段三宝龙:→→·×○·→
下段三宝龙:→→·×○·↓
瓦割:蹲下途中□
瓦割崩拳:蹲下途中□·→·△
十连 COMBO:
□△×△□△□○△□

YOSHIMITSU

吉光



水滴:接近△+○
双破:接近□+×
忍法阳炎:
→→·×+○
忍法万葛:
按住←·□□□□□□
忍法万芰:
按住↙·×××××
三散华:○○○
忍法万车:↗·×+○
跳膝撞:→→·○
斩哭剑:↙·□
绝鸣剑:←←·□
闪电:×○
开道踢:蹲下前进时×
PK COMBO:△×
PDK COMBO:△·↓(按住)·×
十连 COMBO:
□△□○○○□□□□

JACK/P.JACK

杰克



LIFT UP SLUM：接近△＋○
HELL PRESS：□＋×
PILE DRIVER(JACK)：
接近↙→・□＋△
BACK BREAKER(JACK)：
接近↓↙←・△
PYRAMID DRIVER(JACK)：
接近↓↘→・□
SPRING HAMMER PUNCH：
蹲下途中□＋△
MACHINE GUN KNUCKLE：
↙・□□□・↘・△
STRAIGHT＋ELBOW：△□
HAMMER COMBO：□□□
HAMMER KNUCKLE：
↘・□＋△
DOUBLE UPPER：
站立途中□＋△
DOUBLE HAMMER：
站立途中□＋△・□＋△
SWING L KNUCKLE：
蹲下前进时□△□
SWING R KNUCKLE：
蹲下前进时△□△
MEGATION PUNCH：
←↙↓↘・△
POWER SCISSORS：→→・□＋△
HIP PRESS：↗・×＋○
WILD SWING：蹲下中→・□△□
GIGAEON PUNCH：
←↙↓↘→・□
P.JACK BLAST(P.JACK)：
蹲下途中□・→△
十连 COMBO：按住↓・
△□□△□△□・□＋△・□＋△

LAW

洛



▲LAW蓄气时的雄姿，大地也为之颤抖

▼这是LAW的结局画面之一，他想说些什么？

折槛拳：接近△＋○
DRAGON DRIVE：接近□＋×
DRAGON KNEE：
接近→→・×＋○
ONE TWO PUNCH：□△
STEPPING MIDDLE KICK：↘・×
SOMERSAULT KICK：↓(蓄)↑・○
SPIN KICK COMBO：○×○
左连拳：□□□□□
DRAGON KNUCKLE COMBO：
→・△△△
SOMERSAULT DROP：
↓(蓄)↑・×＋○
DRAGON LOW：蹲下途中×
三连高踢：×××
FEINT MIDDLE KICK：
三连高踢途中按→
SLIDING：蹲下↘↘・×
DRAGON SOMER：○・↑・×
DRAGON SLASH：→→→・×
DRAGON FUNK：
↙・□＋△(↑↑取消)
十连 COMBO：
↘・□△△□×××○×○

KING/A.KING

豹王



BRAIN BUSTER：接近△＋○
COCONUT CLASH：接近□＋×
DDT：接近↙↙・□＋△
SEAMSTONE PILE DRIVE：
接近↙→・□＋△
JAGUAR DRIVE：接近↓↘→・□
GIANT SWING：
接近→←↙↓↘→・□
ONE TWO PUNCH：□△
ONE TWO UPPER：□△□
延髓斩：→→・×＋○
SATELLITE DROP KICK：
→→→・×＋○
SEAL KICK：→→・○
KNUCKLE BOMB：↗・□＋△
蚁踢：蹲下前进时○○○
ELBOW DROP：大跳时△＋○
SMASH UPPER：→→・△
DYNAMITE UPPER：
蹲下→・△
FLYING CORSS CHOP：
→→・□＋△
DOUBLE NEED LOPE：
前大跳时×＋○
FRANKEN DOWNER：
↘・×＋○
R STRAIGHT＋L UPPER：△□
L STAIGHT＋R UPPER：
蹲下途中□△
十连 COMBO：
□△□□△○○○□×
BLACK SMASH(A.KING)：
→↓↘・△
DARK SMASH(A.KING)：
→↓↘・□

MICHELLE

米歇尔



FISHMANS SOUB RECKLESS:
接近△+○

FRONT SOUB RECKLESS:
接近□+×

通天炮:□□□

通天炮改:↘·□□

前扫腿:蹲下途中○

前扫十字把:蹲下途中○+□

前扫连腿:蹲下途中○+○

前扫扇腿:蹲下途中○·↓·○

苍空炮:站立途中○

烈震踏:向前大跳时×+○

斩捶:站立途中△

突双掌:→→·□+△

崩捶:↘·△

大缠崩捶:崩捶击中时□

冲腿:↘·×

攻背:△击中后←

后扫腿:蹲下前进时○

十连 COMBO:
△□□△×××○○□

快跑啊!妮娜



NINA

妮娜





▶不好,追兵杀过来了

居反:接近△+○

四方抛掷:接近□+×

紧抱肘撞:接近↘↘·□

断头投掷:
接近□+×·→(按住)

掌握:接近↓↘→·□+△

断头十字固:
掌握中×○×·□+△

立逆协固:掌握中□×△□

ONE TWO PUNCH:□△

双掌破:→→□+△

TRIPLE SMASH:□△○

DOUBLE SMASH:△○

PK COMBO:△×·↓

PDK COMBO:△(按住)·×

KNEEL KICK:→→·○

FLASH COMBO:↘·×□△

RABBIT KICK COMBO:
↘·×××○

UPPER STRAIGHT:↘·□△

HUNTING KICK COMBO:
↗·○×○

RABO KICK: 站立中或蹲下时
□○

BONE CUTTER:→→→·×

HUNTING SWAN:
↙·□+△(↑↑取消)

十连 COMBO:
□△□△××△□△○

HEIHACHI

三岛平八



▲投技在对战中至关重要

金刚抱摔:接近△+○

裸缔勒:接近□+×

超头槌:接近→→·□+△

ONE TWO PUNCH:□△

螺旋袭刃脚:↗·○○

风神拳:→↓↘·△

空斩脚:→→→·×

右脚跟落:→·○

脚跟落:站立途中○○

闪光烈拳:□□△

破碎踢:→↗·○×

雷神拳:→↓↘·□

鬼哭连拳:□△△

DOUBLE UPPER:↘·□△

骸割:向前大跳时△+○

地狱上踢:→↓↘·○○○

左脚跟落:→→·×

崩拳:↓↘→·△

激斩脚:→↓↘·×

地斩脚:→↓↘(按住)·×

里旋空刃脚:↗·×○

鬼神拳:→→·△

影足:←←←

瓦割:蹲下途中□

瓦割崩拳:蹲下途中□·→·△

十连 COMBO:→→(按住)
·△□△△×○○□△□



吃我一拳

安娜 ANNA

居反:接近△+○
四方抛掷:接近□+×
紧抱肘撞:接近↘↘·□
断头投掷:接近□+×·→(按住)
掌握:接近↓↘→·□+△
十字固:掌握中×○×·□+△
立逆协固:掌握中□×△□
ONE TWO PUNCH:□△
双掌破:→→·□+△
TRIPLE SMASH:□△○
DOUBLE SMASH:△○
PK COMBO:△×
PDK COMBO:△·↓(按住)·×
KNEEL KICK:→→·○
FLASH COMBO:↘·×□△
RABBIT KICK COMBO:
↘·×××○
UPPER STRAIGHT:↘·□△
HUNTING KICK COMBO:
↗·○×○
RABO KICK:站立中或蹲下时□○
BONE CUTTER:→→→·×
HUNTING SWAN:
↙·□+△(↑↑取消)
CROSS CUT SAW:按住←·□□□
SOMERSAULT KICK:
↓(蓄)↑·○
COLD BLADE:蹲下前进时△
RIGHT HAND STUFF:蹲下→·△
CAT THRUST:蹲下→·□
十连 COMBO:
□△□△××△□△○

严龙 GANRYU

抱摔:接近△+○
地藏抱:接近□+×
居反:接近△+○·→(按住)
阎魔刺拍:
按住→·□△□△□△□△
四股 QUAKE:按住↓·○
掌据+肘撞:△□
严龙 COMBO:□□□
双手振舞:↘·□+△
双手 UPPER:站立途中□+△
叉喉 COMBO:蹲下前进时□△□
MEGATON 刺拍:←↙↓↘·△
断鲭剪 SCISSOR:→→·□+△
刺出:蹲下→·□△□
歌舞伎掌握:按住↓·△△
相扑 RUSH:蹲下□□□△□

熊 KUMA

BEAR BACK:接近△+○
HELL PRESS:接近□+×
SPRING HAMMER PUNCH:
接近按住←或→·△+○
BEAR RUSH:蹲下途中□+△
STRAIGHT+ELBOW:△□
BEAR PUNCH COMBO:□□□
BEAR KNUCKLE:↘·□+△
DOUBLE UPPER:站立途中□+△
DOUBLE HAMMER:
站立途中□+△·□+△
BEAR SWING:蹲下前进时□△□
MEGA TON CLAW:←↙↓↘·△
BEAR SCISSORS:→→·□+△
HIP PRESS:↗·×+○
WILD SWINGK:蹲下→·□△□
BEAR HEAVEN CANNON:
→·□□□
十连 COMBO:按住↓·△□□□
△□△□·□+△·□+△

王 WANG

残月:接近△+○
抱头摔:接近□+×
崩拳:↓↘→·△
通天炮:□□□
通天炮改:↘·□□
前扫腿:蹲下途中○
前扫十字把:蹲下途中○□
前扫连腿:蹲下途中○○
前扫扇腿:
蹲下途中○·↓(按住)·○
苍空炮:站立途中○
烈震踏:向前大跳时×+○
斩捶:站立途中△
双掌破:→→·□+△
崩捶:↘·△
大缠崩捶:崩捶击中时□
冲腿:↘·×
攻背:△击中后·←
后扫腿:蹲下前进时○
撞刺:↘·□+△
右掌底打:→·△
十连 COMBO:
△□□△×××○○□

州光 KUNIMITSU

水滴:接近△+○
双破:接近□+×
忍法阳炎:→→·×+○
忍法万葛:按住←·□□□□□□
忍法万芰:按住↙·×××××
三散华:○○○
忍法万车:↗·×+○
跳膝撞:→→·○
闪电:×○
开道踢:蹲下前进时×
PK COMBO:△×
PDK COMBO:△·↓·×
十连 COMBO:□△□○○○□

李 LEE

折槛拳:接近△+○
NECK FRACTURE:接近□+×
KNEE DRIVE:接近→→·×+○
ONE TWO PUNCH:□△
STEPPING MIDDLE KICK:↘·×
SOMER SAULT KICK:
↓(蓄)↑·○
SPIN KICK COMBO:○×○
LEFT JUMP RUSH:□□□□□
LEE KNUCKLE COMBO:
按住→·△△△
SOMER SAULT DROP:
↓(蓄)↑·×+○
MILL BARROW:蹲下途中×
三连高踢:×××
SLIDING:蹲下↘↘·×
LEE SOMER:○·↑·×
SILVER FUNK:
↙·□+○(↑↑取消)
RAZOREDGE COMBO:
按住↓·○○○○
LEE KICK COMBO:↓·○○
SHRDDER KICK COMBO(上段):
→→·×○○
SHRDDER KICK COMBO(中段):
→→·×○·→
SHRDDER KICK COMBO(下段):
→→·×○·↓
左脚跟落:→→·×
FLICK BACK:←←←
十连 COMBO:
↘·□△△□×××○×○



伍佑卫门 进军次世代

大盗伍佑卫门之宇宙海贼



机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM

充满着搞笑气氛和东瀛风情的动作热作《伍佑卫门》也在次世代上登场了。前作中活跃的佐助及小雅此次休息了，取而代之的是新角色巴班和古鲁库。前者为宇宙警察，后者为一名来自远古的人类。加上伍佑卫门与惠比丸这全新的组合又会有怎样的新冒险呢？

OPENING画面中秀美的演示及飘逸的动画充分显示了PS强大的机能，看后你会陶醉的哟！

游戏将舞台多样化，天上地下、地球宇宙……等等各式各样的场地令你目不暇接，在宇宙中与阿哥金克团展开前所未有的对决！在玩家操纵的机器人因帕克托场地时，更是改为3D画面，用它强力的拳头将敌人打个稀巴烂吧！

总之此游戏出现在次世代上是将《伍佑卫门》系列推向了新高峰，究竟能否再次赢得玩家的心呢？且看明朝你玩了此游戏后吧！

加油　讨伐宇宙海贼之旅出动！



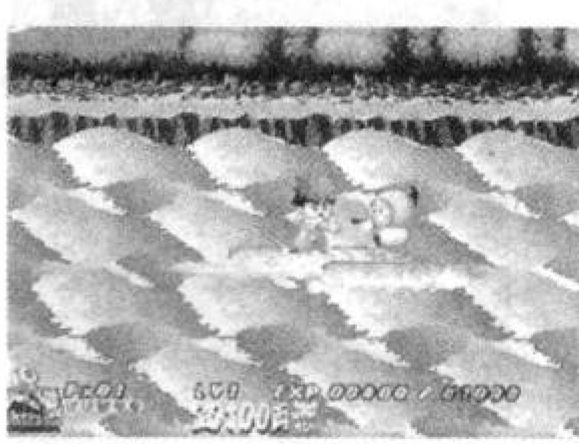
▲哇，这么多人在交谈什么，原来是讨伐计划。



▲可爱的一对搭档在乡村间徘徊、打探。



▲在碧波万倾的大海中机器人在暴走。



▲激流勇进，小心呀，我不会游泳。

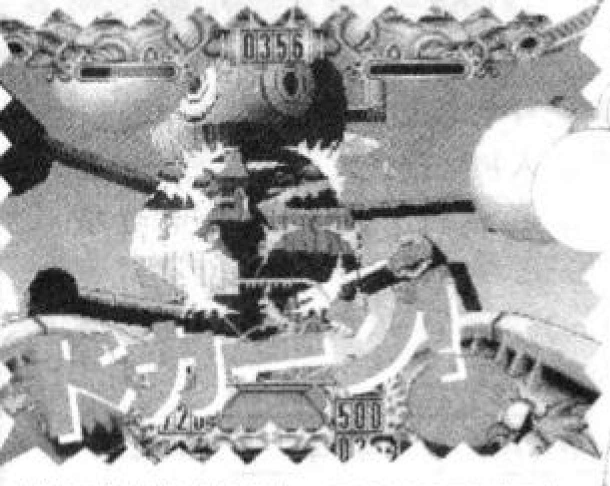




▲气势不凡的OPENING画面。



▲骑上小龟攻击Q版的敌人吧！



▲憨态可掬的战斗机器人，乘上它后便可与敌方BOSS拳击了！



责编/ZENKI



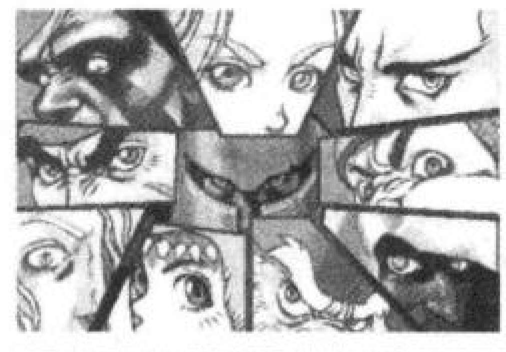
战斧·格斗篇

机种 SS	厂商 SEGA	类型 ACT	媒体 CD—ROM

MD上的动作游戏的鼻祖《战斧》今回被SEGA公司利用和土星具互换性的ST－V基板同时开发出街机与土星的《战斧·格斗篇》。

全是大家熟悉的人物哟，从三位主人物到最后的大魔王全面出击！为阻止暗黑恶帝王复活，勇士们寻求传说中的金斧，为终结这场旷日持久的恶斗进行对命运的挑战！

操起自己的武器投身到这场"战斧革命"的洪流中吧！


▼10双锐目，10名斗士，谁是天下第一?!

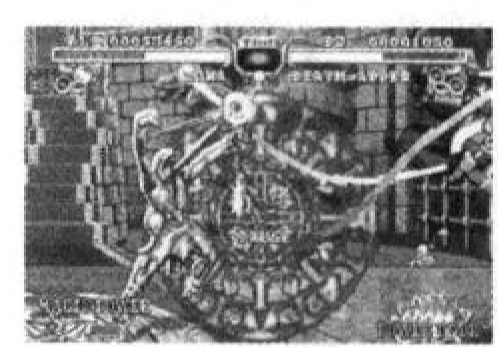

▼酷吧，魔王迪斯VS主角凯恩。

▼踹倒地上的小精灵可得到魔力瓶与肉块。



▼选人画面中，背景的地图设计很是精细。


▼恶帝王的火焰狂拳煞是可怖，可不要被烧到呀！


▼魔术师梭马的超必杀「超黑暗之祭」!


▶究极兵团一起向恶势力挑战。


▶她原来只是个普通的高中生，但……


▶纸牌说明会帮助你巧妙地利用它。

▶藤宫红叶无助的神情我见犹怜！

▶与人对话会出现漂亮的头像呀！


▶秋风瑟瑟，有位伊人，在?一方。

以《3×3EYES》广受玩友熟悉的日本著名漫画家高田裕三的另一部力作《碧奇魂》终于在土星与大家见面了，土星版采用全新创作的故事为蓝本。游戏中动画场面由TV版制作人员负责，令大家有在看动画一样的感觉。游戏采用队伍制，各位人物可各自设定一定的特殊能力，还可利用DASH来作高速移动。故事进行途中，会遇上各式各样的"荒神"。以纸牌和荒神进行激战吧！

决战荒神　激斗开始

机种 SS	厂商 SEGA	类型 RPG	媒体 —ROM

碧奇魂 BLUE SEED

——奇稻田秘录传



机动战士高达

机种 PS	厂商 BANDAI	类型 STG	媒体 CD—ROM

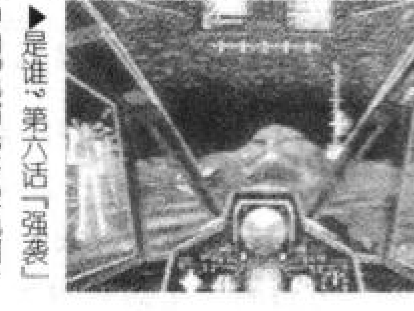
经典级机器人高达再度出击，在PS上成功登陆！宇宙历0079年，自护公国与联邦政府交战。联邦军为挽回战争初期节节败退的局面，秘密开发了极秘计划—"V作战计划"，研制出究极两足步行机动战士—RX－78高达，合载于太空母舰"木马号"中，欲将自护公国置于死地，重新统一星系……

一场激战在所难免！游戏中键位较为复杂，请玩家在OPTIONS画面中仔细看好再去锁定目标，给予敌人以痛击！

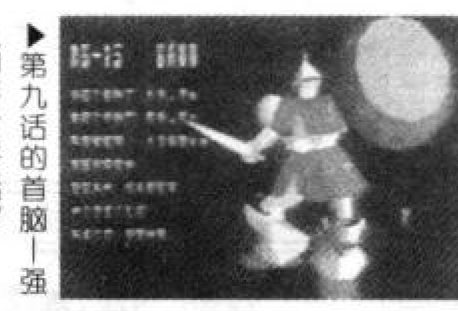


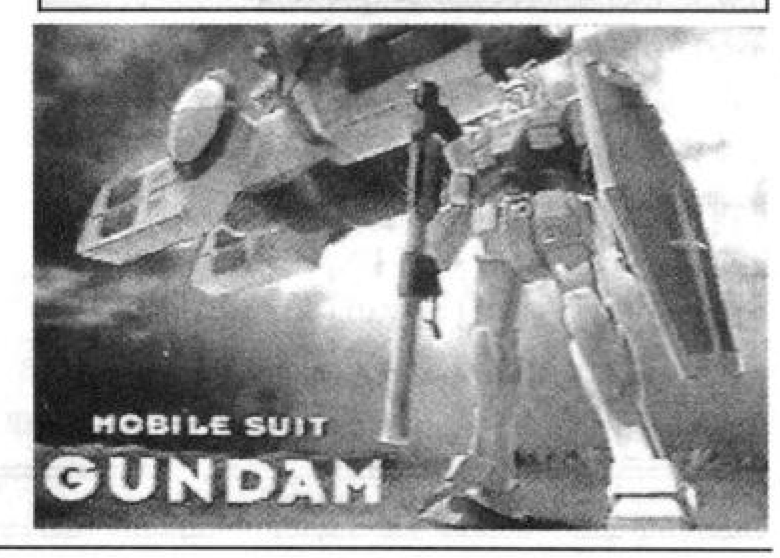
高达再度改良 复活于PS！


▶锁定第三话中头目「老虎」，一显英雄本色。


▶是谁？第六话「强袭」中的「龟霸」，好象龟啊！

▶可怕的最终首脑—MSN－02·自护。


▶第九话的首脑—强人的样子很呆吧！



悟空传说



机种 PS	厂商 ALLUMER	类型 ACT	媒体 CD—ROM

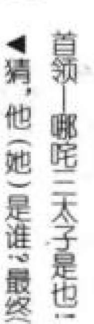
早些时候在PS上登场的类似《真人快打》用数码影像方式制作的独特格斗作品《悟空传说》大概大家都见识了吧！

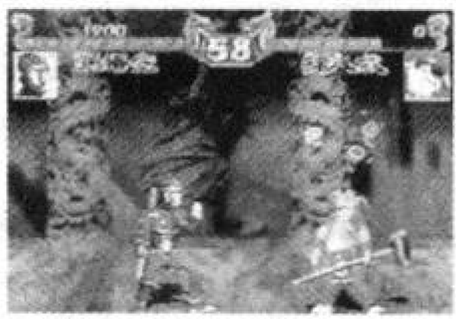
游戏分两种模式，故事模式中最初只能操作悟空一人，但随着战事发展，被击败的人物也可出战，它的另一特点是采用多重结局系统，最终战的人物不同结局也随之变化。另一种即是可与好友对战的对战模式了。

展开新的战斗，又一个西游记的开始！

家喻户晓的名字　孙悟空再次出动！


◀看，选人画面中你的招式可是一目了然啊！


◀猜，他(她)是谁？最终首领—哪吒三太子是也！


◀在受到师兄的连续攻击下，八戒昏迷了，哇，可不要乘人之危啊！


◀这是谁？牛魔王的爱妻「罗刹女」(招式：白鹤连飘拳)


◀悟空的「云翔劈碎」究竟是原作中什么招式呢。

◀还会有丰富的过场动画哟！样子俊美的罗刹女在凝望什么呢？

偏方大串烧

斩红郎无双剑　ARC　FP=4

鬼·壬无月斩红郎出招:斩红郎可以在双打时用秘技选出(方法见彩页),而用斩红郎打败对手后,若没有人接续的话,就不能再用了。但如有人接续,则两人都可用同一方法选用斩红郎。壬无月斩红郎的出招方法如下(修罗同罗刹一样):

(武)无限流 疾风斩:↓↘→+斩
(武)无限流 无限炮:↓↙←→+斩
(武)无限流 无法拳:←→+A
(武)无限流 天崩斩:→↓↘+斩
(武)无限流 一刀斩:←↙↓+AB
(武)无限流 不动:←↙↓↘→+D
(武)无限流 天诛:(在空中)↓+斩
(武)(超)无限流 无双震斩击:↓↓↓↘→+AB

哈尔滨　HR & HDY

快打旋风　ARC　FP=6

逃关秘技:在ROUND2中的第一小关的关末有两个铁桶,内有一把日本刀及加血宝物。如不将此二桶打破而是跳到桶上,静待三分钟左右即可不打而过第一小关。在此ROUND的第二小关关末有五个木桶,跳上静待三至四分钟左右,地铁便会停止,这样即可顺利的不打而过关。注:此秘技成功条件是当主角站在桶上时,必须不按任何键,也不能动摇杆,否则此技有可能会失效,失效率大约为30%。

辽宁鞍山　宋杨

世界英雄完美版　ARC　FP=5

两位隐藏人物:在演示画面紧按住C键(轻腿)不松手,待出现人物选择画面时,快速转动摇杆,并不时连续按B键(中拳),直至出现孙悟空,然后同时按BC键继续摇杆,一道白光,出现了关底BOSS,成功率达90%以上。

南宁　潘均

光之继承者　MD　FP=4

超必杀技:当努尔手持匕首时面向左时,输入→↗↑↖←↙↓↘→←→+B(1~3),即可使出低空连环旋空也刀,按B键1次斩一下,按3次斩三下。当努尔手持长剑时,如上操作,但B键只需按一次,可以发出乱舞系的超必杀技,而且当手持OMEGA神剑时会打出惊人的威力。

上海　钟敏

侍魂　MD　FP=6

娜可露露的鬼脸:在娜可露露同对手战斗中,刚短剑掉在地上,这时守护鹰会落到剑上,这时顺序输入→↘↓↙←+Y,就会看到娜可露露做鬼脸召唤鹰。

大连　尹小龙　曲亮

光之继承者　MD　FP=5

两条神渠:在游戏刚开始后不久,去王宫得到水之神殿的钥匙之后,一路杀敌进入水之神殿,行至楼梯前,会发现有两条"神渠"(水向上流),蹲身进入左边的拱墙内可得到一把剑数为50的长剑;而右边拱墙内可得到一个红色续命瓶,当主角HP为零时,它会自动加满HP,但不能重复取得。

西安　庾勇男

蚯蚓战士　MD　FP=7

加命、加血、加满武器法:在游戏中先暂停,输入ABBBCACC可加满武器,输入BBCCAAAA可加命,输入CABCABAC可加血。

南京　周逸炜

光之继承者　MD　FP=4

隐藏密室:当王子乘船到另一大陆,进洞杀死石头怪后出洞,眼前是几片水塘,中间水塘内有一圈树桩,在树桩中有一木桩,当王子具有召唤影子精灵的能力后,可来此处利用影子精灵进入树桩围的圈中,解除对影子精灵的召唤,即可沉入水中,到达密室,小心别被水冲走。

甘肃白银　党伟

光之继承者　MD　FP=4

观看成绩等级排行榜:标题画面时按START和B键即可。

绿之精灵:当解开四大精灵的封印后,回到长老所在的村庄南部海岸,可得到一颗"绿之精灵"宝石。

哈尔滨　杨震桓

信长之野望——霸王传　MD　FP=5

"服部半藏"加入法:在初期设定时将大名的姓氏改为"服部",在1560年左右,服部半藏便会来投靠,百试百灵。别的武将可能也行,但仅限于半途加入的。

免费征兵法：进攻敌人的城，城防御度降至2时，敌人便会撤兵或被捕，然后将城中可带走的于第二个月统统带走，摆一空城计。如果与该城相邻的敌人友好度低的话，则会很快进攻该城。因没有守城武将，所以该城失陷。这时可立即派人反攻，只需带一百杂兵，一担粮食即可。由于该城防御度未增加，仍为2，则这时即使敌人拥兵12万，仍会笼城不会，只需移动一次，敌人便会逃跑或被捕，但城中的兵粮等却带不走，会落入你手。如果敌人训练度不高，兵可能会跑一部分。笔者曾用一弱将带一人一骑一粮，生擒羽柴秀吉、柴田胜家等四员大将，到手七万人马，可谓一本万利。

北京　王全

三国志Ⅱ　MD　FP＝8

武将万能登用法：使用这条秘技，忠诚度在95以下(包括95)的武将都能登用，只要登用前记录一下，然后就派人去登用他国武将，如不成功就反复试验，一定会成功的。对于那些忠诚度95以上的武将此法无效。对于此类武将的拉拢要用万能作敌法：先把本国的“信”提高到90以上（最好为100)，然后在主城中集中魅力高的武将，不断使用作敌之计，多试几次，必能成功。此法对任何武将(太守)都有效，且归顺时忠诚度相当高。作敌成功后，派武将去攻打该城，在战斗中使用“拉拢”之计，敌被“作敌”武将便会倒戈，如果是太守，城即攻下。

皇帝的财宝　MD　FP＝5

隐藏的生命源：主角莱尔初次进入的玛森村（マサンの村)，村口有一个熊像，跳到熊像头上，会掉下一个宝箱，里面有一个生命源(いのちのもと)。在最大的城市梅尔卡特尔城，有一间屋有一个老太太，会让你帮她将楼上的罐子放好，当你干完后，她会给你一块钱作为报酬，如多跟她对几次话，会得到一个宝箱，里面有一个生命源。

乘移动平台妙法：此游戏中，跳上移动的平台是件难事，但有一个技巧可将其简化。让莱尔站在边上，并让脚尖伸出，这样等移动的平台过来时，会自动把莱尔带走。此法可也可以用来确定移动平台的位置。

上海　闵晓庆

《饿狼传说2》　MD　FP＝6

超必杀技的简易出法：开机后出现“TAKARA”字样时，输入↓↙←↙→＋Y，成功后会出现人语，然后将OPTION中的TEST里的DIP SW一栏设定为11111111，进入游戏后就可无限制使用超必杀技了。若在此时按住六键手柄右上方的MODE键，再按Y键(重拳)即可使出超必杀技了，很方便。不知火舞和金家藩的超必杀技要按住MODE再按B键(重腿)才能使出。另外，若将DIP SW设定为10001111，可使出连续技；进入游戏后使用东丈向对手打出超必杀死亡旋风可一击必杀；此法可使出大熊的第三必杀技，方法是按住MODE键再按B键（重腿），这时大熊会半蹲二秒钟，然后猛地飞出去，同时踢对方一脚，这一脚大约会使对手丧失3/4的体力。

北京　张伟力

《霸王传》　MD　FP＝7

金米复制法：用此法可以不限君主及年代，但至少要拥有三座城池，以下称为甲、乙、丙三城。游戏开始后，甲城(自控直辖城)放一到两名将领和所有的金、米、马、炮、兵(训练度必须为100)；乙城安置剩余的所有将领，但不能有其他东西；丙城空置。以上一切完成之后，甲城将所有的金、米、马、炮、兵用输送指令送入丙城；同一个月内，从乙城呼济将领(每次一名，多呼无益)至甲城，则已搬空的甲城便又重新恢复输送以前的物资。注：兵士如果一次运光，则复制的训练度为零，所以最好不要把兵运光，复制出来的兵训练度才能是100。

武汉　汪涌

《兔宝宝》　FC　FP＝4

快速滑动：在游戏中按下整个方向键，即可快速滑动。注意：只能向右滑动。

进入隐藏版面：在途中吃满99个萝卜，便可在每一大关开始前的地图画面上进入宇宙飞船，打败其中的外星人便可得到3UP。注意：此秘技第六关无效。

各关BOSS打法技巧：一般是踩中BOSS头部三下，它便完蛋，但第三关例外。

第一关：滑板人。朝斜坡向上的方向站着，当他冲过来时，跳起踩他，跳起时不要跳得太高。每踩中一下，必须换一下方向。

第二关：海盗。先诱他下来，赶紧跳到最上面中间的平台。这样，你只要站着不动，海盗便会窜起，并自动撞到你的脚下。注意：每踩中海盗一下，他并会变成木桶滚动攻击，躲开后再重复以上操作，便可治服他。

第三关：青蛙。屏幕最上方有一排卷动的齿轮，当齿轮向左卷动时表示青蛙将落在右侧平台上，反之亦然。先站在青蛙不会落下的平台上，等青蛙落下后，再跳起踩它。

第四关：大猩猩。先站在左边的铁柱上，等小猩猩落下后，再跳到右边踩死，每踩死两只小猩猩，便可使大猩猩脚下的石砖落下一块。注意，这小关时间很紧。

第五关：无BOSS。只要在游戏中收集五个(只有五个)老鼠状的灰色宝物便可过关。

第六关：恶棍。恶棍站在上方的窗台上，并不断地抛出金币攻击，左右两边还不时有弹簧拳头攻击。当你踩中他两个后，弹簧拳头会从左右两边同时攻击，要小心。

甘肃兰州宁象沙发厂 未属名者

《热血篮球》　FC　FP＝7

选关密码：

第一关 ① 000033 ② 020043
第二关 ① 020153 ② 1201D3
第三关 ① 120953 ② 920953
第四关 ① 924953 ② 9A4993
第五关 ① 9A4DD3 ② BA4DD3
第六关 ① BA5DD3 ② DE5DF3
第七关 ① BE5F13 ② FE5F13

包头 袁森

《封神榜》 FC FP=3

迅速增加经验值法：在此节目中等级是相当重要的，甚于《太空战士》，而每次战斗结束后所获得的经验值是被平均分配后的数值，所以四人同时升级是相当头痛的一件事。经笔者研究，在雪原村周围一带捞 EXP 最容易，因为那里敌人不很凶且 EXP 也不少。这样让三人死去，留下一个单独战斗，战斗一次一般可得 EXP 10000 点以上，7000 已算少了，而若四人一起战斗，在纣王城打败那些凶狠的敌人，每人才得 3000 点，是得不偿失的。笔者建议提高等级的顺序是小龙女、姜太公、哪吒、杨戬。如上所作的话，四人的等级可迅速上升至 60～70 级。

最佳搭档：游戏中，哪吒与姜太公是一对最佳搭档。因为哪吒所用的圈类兵器攻击对象是敌全体，所以只要提高其攻击力，战斗就会相当轻松。相比之下，姜太公是很容易给哪吒加攻击力的，因为姜太公有疾兵术，笔者认为这是此节目中最重要的法术(其次是养神术、复活术、解毒还原术)。疾兵术可大大提高一回合内的攻击力，用在持有圈类兵器的哪吒身上，任何敌人一击便死（只要不 MISS)，所以可一回合结束战斗，也可迅速提高 EXP。此技的前提条件是姜太公的敏捷要大于哪吒，否则将成为一纸空谈。

巧攻妲己和纣王法：此法前提也是要姜太公的敏捷度大于哪吒。将哪吒的兵器换成右手持缤纷剑、左手持火焰枪(因为此节目中每人都是先出左手，后出右手，但杨戬除外，圈类兵器及鸳鸯剑除外，所以在会心一击时左手装备强力的武器效果更好，换武器也应左手优先。)在对付妲己和纣王时，让姜太公先对哪吒用疾兵术，而后哪吒战斗，只要不 MISS 每次必定是耗敌体力 9999 的究极一击。如此，妲己三下就一命呜呼，纣王也可在一分钟内轻易打败。但打纣王也并不容易，其中还要看运气，因为他两下就可令你一人丧命，所以用最少回合数干掉纣王是运气 + 脑力最优组合打出来的，真正还看自己掌握如何。其实，你就算有 80 级。加究极道具，也挡不住纣王的两次攻击，而 50 级也只禁得住纣王一次攻击。用此法，哪吒就算只有 50 级也可干掉纣王。强调几点：①哪吒并非只能用火焰枪才行，用异文剑之类的破烂兵器，照样可以打出究极一击。所以，兵器并不是重要的，关键在于自身的攻击力。②对付纣王时，防御一项也很重要，不可忽视。③姜太公敏捷度一定要在哪吒之上，而在同一等级下哪吒的敏捷度一般高于姜太公，所以前面曾说过先训练姜太公。而把疾兵术用在杨戬身上，照样可打纣王 9999 点，只是杨戬攻击敌人似乎 MISS 更多一些。所以，姜太公的敏捷度不能最低。④将小龙女的敏捷度训练在纣王之上，这样加 HP 就能有目的的加。⑤要有毅力和耐心，千万不要因为暂时死了一个或两个人而灰心，要抓住一切可行的机会攻击纣王，因为这也许就是最后一击了。死了人，千万不能乱了阵脚，暂时全员防御，让小龙女用复活术救活他，再用龟龄集加体力和法力。建议打纣王前参须、人参、灵芝、龟龄集及返魂丹都买齐。

打纣王的具体步骤：首先，四人的体力要在 5000 以上，且小龙女的敏捷度高于纣王，这样在第一回合中，先让小龙女用摄魂术（也可防御)，杨戬用幻地牛或幻火龙（也可防御)，哪吒攻击，姜太公对哪吒用疾兵术。第一回合纣王攻击只有两种情况：①单一攻击，这种再好不过，被他打一下耗体力 4000 多点，下一回合就让小龙女用龟龄集。②敌全魔法，这种情况就要麻烦得多，纣王的魔法每一击都会令你损失 3000 点以上的 HP。这时唯一的方法是先用龟龄集加满小龙女自身的体力，其他三人防御（这点至关重要)，若这时纣王再用敌一或敌全攻击小龙女，则要继续给自身加体力，其他三人仍旧防御（因为防御魔法只耗 800 多 HP，防御攻击只耗 1000 多 HP)，直到纣王不再攻击小龙女，这时立即让小龙女给姜太公用龟龄集（此时小龙女还能承受纣王一次攻击)，若这期间纣王又攻击小龙女则以先恢复小龙女为主，而姜太公则用强神术或者用灵芝恢复其他两人的体力，直到四人重新都能再承受纣王一次攻击。在此之前，不能受其一击者全防御，而后再用老方法——疾兵术。若你四次打掉纣王 9999 点 HP，则第五次大可作最后一搏，用哪吒与姜太公的最佳配合，不用要考虑其他二人了。当然，哪吒与姜太公都要能禁得住纣王一击。五次究极一击，纣王必死无疑，这时就可以看到结局画面了。从上面可以看出，小龙女加血最重要，其次是姜太公再次是哪吒，而杨戬说来好笑，笔者留他唯一的目的是他还有 25% 的机会被纣王攻击，从而减少其他三人受攻击的次数。而事实上，笔者每回合都让杨戬防御，所以说他也挺重要的。

不遇到敌人：当你在行走或飞行时，走四步就按一下 A 键，调出指令窗口，再消除，可不遇到敌人。用此法从纣王城门到见到纣王不需战斗，六分钟便可。大大减少了因战斗消耗的时间。但此法前期不要用，否则到后来会因为 EXP 少、等级低而难以应付敌头目。

湖北宜昌 张奥

《彩虹岛》 FC FP=6

获取钻石法：先跳到敌人上空发道彩虹（武器)，当敌人走到彩虹下面时，去踩彩虹，敌人会被彩虹压死，死后可变为宝石。

进入隐藏关：如在每一关中都找齐所有的钻石，便会有一声效果音，当打过最后一关后，便会进入隐藏版面。

贵阳 何文峰

《唐老鸭Ⅱ》 FC FP=7

金钱累加法： 在各关里都有带唐老鸭出关的大公鸡，在未见大公鸡之前先找足金钱，然后再让大公鸡把唐老鸭带回选关菜单，再进入游戏，这样金钱就多了。注意：返回主菜单后一定要买一个钱包(一个米黄色的方块)，否则所得的金钱将会全部消失。

贵阳 何文峰

《猫和老鼠》 FC FP=5

放弃法： 在任意关中只要按 START+B×3 即可放弃此关，而从这关入口重新开始游戏。

反复获取宝物法： 在任意关中，吃尽宝物后在未过关前使用放弃技，即可再玩一次。如此反复吃关中的宝物，连续使用便可达到满命和满分。

辽宁鞍山 宋杨

《龙珠ZⅡ》 FC FP=7

悟空克服重力法： 在悟空上那美克星途中，需克服20、50、100倍重力，其实是以与电脑赌牌的方式进行的，用牌左上方的点数为准，最高点数为10点，超出10点也不行。

获得最高BP法： 在重力修炼时，突破极限前放弃，再进入修炼所反复操作，即可使BP增至最高。

广东 L·S

《封神榜》 FC FP=4

隐藏的村子： 在地狱的第二殿有一彩色骷髅，面对骷髅十秒钟会出现一个隐藏的村子；第七殿有一瀑布，背对瀑布十秒钟也可进入一个隐藏的村子。在村子里面可买新的武器和药品。

广东 L·S

《洛克人5》 GB FP=3

最强密码：

1、已拥有九百九十九个能量块并买齐当时所有装备的状态开始游戏： **RET□R**
E□ET□
ETRT□
EERR R

2、已拥有九百九十九个能量块，十个人均为极限，并买齐所有装备、获得四块超能宝石并已将宝石合成为强大武器的状态与野心博士及其手下总共十九位BOSS作最终决战： **□RRE□**
ET□E□
T□ER E
R E T E T
□ERR R

武器速度加四倍法： 当洛克人在某关全部战败后，按A键可接关并回到选关画面继续游戏；按B键也可接关，但是从该关继续；这时要按B键，然后再次在这一关后全军覆没，也要按B键接关；当重复至第四次接关时，洛克人就会自动回到博士的实验室，他会将其武器"手腕炮"发射速度加倍；继续如法炮制，到了第八次接关，博士会将洛克人的武器速度再加倍，快得让人看不清，这样，与以前同样时间内敌人中弹数也加四倍。威力无比。至于可否再加至八倍、十六倍，笔者一口接关二十余次，无此迹象，有兴趣的玩友可再多试几次。但这个武器不能记入密码，关机即消失。不过在不关机的情况下却一直有效，即使玩另一进度的游戏仍保留此功能。所以可先选择一易自杀的关反复接关直至武器速度加四倍，然后可在任何画面中同时按START、SELECT、A、B四键回到标题画面(此法适用于许多GB游戏)，此时再输入上第二则最强密码就能畅快地以绝对优势大战野心博士而不必白白损失七个人(因接关后只有三人而非十人)。

四块超能宝石获得法：

1、JUPITER关：在即将进入首领房间前，有一场景有两条路可走，向上爬梯子可得到一些宝箱，往右则再过两个房间即与首脑决斗；这时应往上走，然后返回原处时会发现向右的路没有了，而出现一条地下通道；进入地下通道后又有左右两条路，这时跳过"刺雷"往上走就可得到一椭圆形的超能宝石。

2、PLUTO关：首先必须先干掉URANUS得到DEEP DIGGER(即UR)，然后在此关开头一个密封房间打掉一个在地里钻来钻去的敌人后会自动炸开一条路，出去后就会进入一个有两个梯子和一个手持盾牌的敌人的房间。仔细观察就会发现脚下有一块石头与众不同，利用武器"UR"可移开石头进入一间密室得到一块钻石形的超能宝石。

3、SATURN关：在此关开头处有一处很宽的悬崖，跳下去则可继续前进。若使用跳跃狗(即武器RC)或飞翔狗(RJ)，越过悬崖即可进入密室得到一块八边形的超能宝石。

4、URANUS关：首先必须打掉PLUTO得到BREAK DASH(即武器PL)，在此关开头及途中都有一个海狮头顶绣球向洛克人攻击。仔细观察会发现它们上方有一个通道被四块奇怪的石头挡住，利用跳跃狗跳上去再用PL蓄力撞开石头，分别能得到加血宝物和一块六边形的超能宝石。

5、得到全部四块超能宝石后，在选关画面按选择键可回到博士实验室，这时调查他的装备制造机会发现多了一种武器，按A键可得到它而且是免费的。

杭州 叶佳旻

《篮球飞人》 GB FP=7

选关密码： 湘北 VS 翔阳 **TENSA**
湘北 VS 海南 **ISAKU**
湘北 VS 陵南 **RAGIN**

杭州 叶佳旻

责编/风马



街霸 ZERO 究极秘技

文/特工猪

在各机种上选隐藏人物秘技及隐藏特殊技大公开





选 VEGA

ARC: 若是 1P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到左下角的问号方格中, 输入↓↓←←↓←←·轻拳+重拳(1P 色)或轻脚+重脚(2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到右下角的问号方格中, 输入↓↓→→↓→→·轻拳+重拳(1P 色)或轻脚+重脚(2P 色)。

PS: 若是 1P 选手,按住 L2 或 R2,将选人光标移到左下角的问号方格上, 输入←←↓↓←↓↓+□+△(1P 色)或←←↓↓←↓↓+○+×(2P 色)。

若是 2P 选手,按住 L2 或 R2,将选人光标移到右下角的问号方格上, 输入→→↓↓→↓↓+□+△(1P 色)或→→↓↓→↓↓+○+×(2P 色)。

SS: 若是 1P 选手, 按住 L 和 R 键, 将选人光标移到左下角的问号方格上, 输入←←↓↓←↓↓+A+B(1P 色)或←←↓↓←↓↓+X+Y(2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 L 和 R 键, 将选人光标移到右下角的问号方格上, 输入→→↓↓→↓↓+A+B(1P 色)或→→↓↓→↓↓+X+Y(2P 色)。

选豪鬼

ARC: 若是 1P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到左下角的问号方格中, 输入↓↓↓←←←·轻拳+重拳(1P 色)或轻脚+重脚(2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到右下角的问号方格中, 输入↓↓↓→→→·轻拳+重拳(1P 色)或轻脚+重脚(2P 色)。

PS: 若是 1P 选手, 按住 L2 或 R2, 将选人光标移到左下角的问号方格上, 输入←←←↓↓↓+□+△(1P 色)或←←←↓↓↓+○+×(2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 L2 或 R2, 将选人光标移到右下角的问号方格上, 输入→→→↓↓↓+□+△(1P 色)或→→→↓↓↓+○+×(2P 色)。

SS: 若是 1P 选手,按住 L 和 R 键,将选人光标移到右下角的问号方格上, 输入←←←↓↓+A+B(1P 色)或←←←↓↓↓+X+Y(2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 L 和 R 键, 将选人光标移到右下角的问号方格上, 输入→→→↓↓↓+A+B(选 2P 色)或→→→↓↓↓+X+Y(选 2P 色)。

选 DAN

ARC: 若是 1P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到左下角的问号方格中,输入轻拳,轻脚,中脚,重脚,重拳,中拳(选 1P 色)或重拳,重脚,中脚,轻脚,轻拳,中拳(选 2P 色)。

若是 2P 选手, 按住 START 键, 将选人光标移到右下角的问号方格中, 输入轻拳,轻脚,中脚,重脚,重拳,中拳(选 1P 色)或重拳,重脚,中脚,轻脚,轻拳,中拳(选 2P 色)。

PS: 若是 1P 选手, 按住 L2 或 R2, 将选人光标移到左下角问号方格上, 顺序输入 △□×○△(1P 色)或△○×□△(2P 色)。

若是 2P 选手,按住 L2 或 R2,将选人光标移到右下角问号方格上, 输入△□×○△(1P 色)或△○×□△(2P 色)。

SS: 若是 1P 选手, 按住 L 和 R 键, 将选人光标移到左下角问号方格上, 输入 YXABY(1P 色)或 YBAXY(2P 色)。

若是 2P 选手,按住 L 和 R 键,将选人光标移到右下角问号方格上, 输入 YXABY(1P 色)或 YBAXY(2P 色)。

SS版快速选人秘技

在SS版中，只要将以上的隐藏人物选出来一次，在以后不论是1P还是2P，只要将选人光标移到问号方格中，按↓键，你就会发现已选过的隐藏人物头像马上就会出现，这时再按拳或脚键选1P或2P的颜色。

隆、肯合战VEGA：

ARC：（机器内至少要有二个币），1P和2P同时按START键不放进入游戏，在选人画面将光标分别停在隆和肯身上，一同按↑键二次，之后同时放开START键，再同时按两次↑，最后1P按轻拳选隆，2P按重拳选肯，这样游戏开始后，VEGA就会出现。



▲将光标停在隆肯身上，输入秘技



▲原本是隆肯在长城上对战


▲突然，挑战者加入


▲"听说你们是一流的格斗家，比试比试吧"

SS：玩家要用1P和2P一同进入ARCADE MODE，将选人光标分别停在隆和肯身上，之后1P和2P一同按着L和R键不放，再一同按↑二次，之后同时放开L和R键，再同时按两次↑，最后1P按X选隆，2P按Z选肯，这样游戏开始后，VEGA就会出现挑战两人。

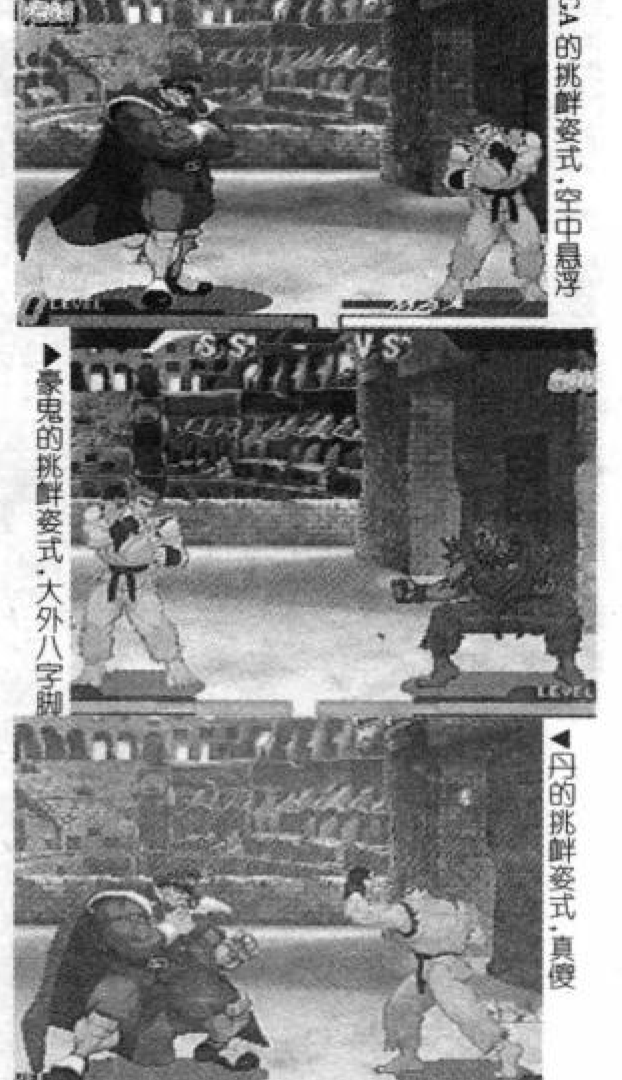
SS版中只要用这种方法两人合作打胜过一次VEGA后，存一次游戏进度，这样在今后游戏时选项中会出现"DRAMATIC BATTLE"这一项，进入后就可直接双人合战VEGA了。



▲看见这一新的选项了吗?

挑衅

在SS版中同时按L＋R即可摆出挑衅的姿式，在激烈的对战中突然出现这种姿式一定会让对手很吃惊的。


▲VEGA的挑衅姿式，空中悬浮

▲豪鬼的挑衅姿式，大外八字脚

▲丹的挑衅姿式，真傻

反击技

在防御后马上输入←↙↓·拳或脚（应人而异）就能给使出反击技，但是需要消耗一级的超必杀能量。



▲这是防御取消姿式



自动防御之秘技

使用"自动防御"功能后，虽然只能蓄出一级的超必杀技，但是却能轻易的使出各种超必杀技，因为只要在蓄满超必杀能量后同时按轻拳＋轻脚 或 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚就能分别使出每人的各种超必杀技。

春丽之蹲防不能技

旋圆蹴：→↘↓↙←·脚



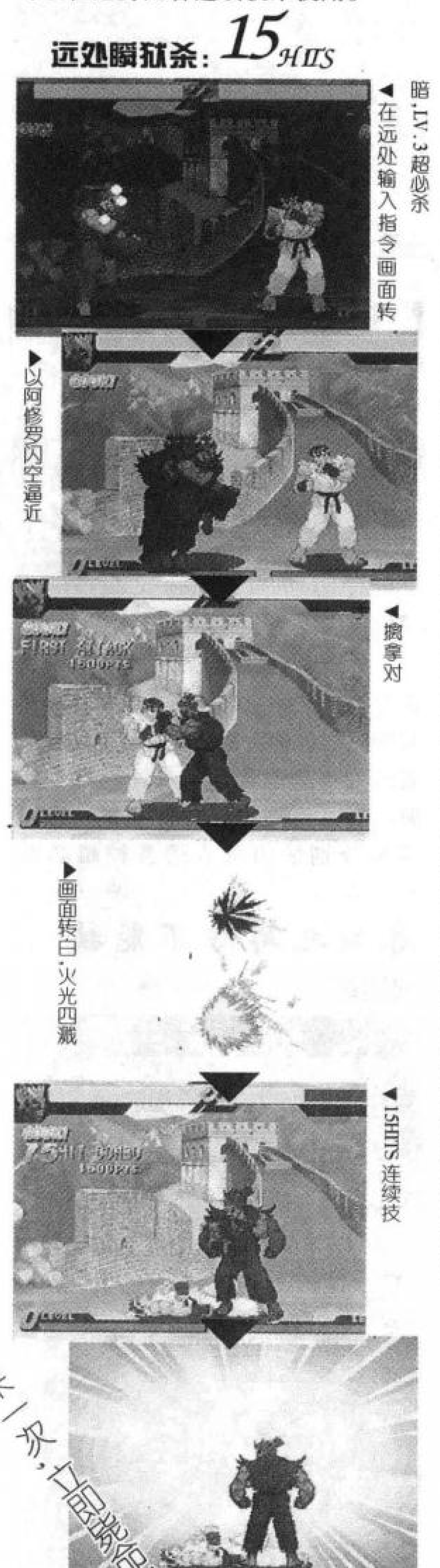
▲先来一个倒立

▲象不象"倒立旋风腿"的半成品？

豪鬼LV.3隐藏技

瞬狱杀：轻拳，轻拳，右，轻脚，重拳（必须在能量蓄满LV.3时才有效）此招可以在离对手一段距离时使用，也可以在近身配合连续技来使用。

远处瞬狱杀：15HITS



▼在远处输入指令画面转暗，LV.3超必杀

▼以阿修罗闪空逼近

▼擒拿对

▼画面转白，火光四溅

▼15HITS连续技

近身瞬狱杀：3HITS + 15HITS



▼近身两记轻拳，一记轻脚后接瞬狱杀，对手将损血半格以上

苏杜姆隐藏技

霸王耕地：在被对手击飞后落地的瞬间输入指令：摇杆一圈·脚，就能使出这令人防不胜防的反击技巧。





▼气功拳——

▼啊——

▼呀、呀——

▼中国代表春丽获得冠军——「世界臀部相扑锦标赛」

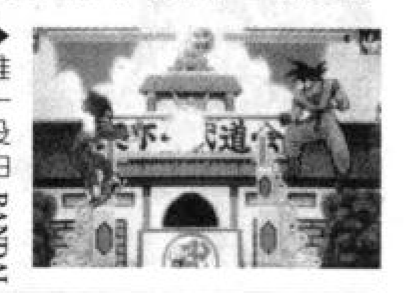


永远的DB



——龙珠TV GAME化的历史大回顾

《DRAGON BALL》这部作品在卡通界的热门程度，怎么也用不着介绍了吧。而根据这部作品改编的游戏，也借其影响而大行其道。从1986年开始发卖的DB系列GAME，已创下了总数1000万以上的销售记录。在这里，就将至1995年底为止推出的家用游戏机软件作一全面回顾。而96年将推出的作品还有SFC的《龙珠Z HYPER DIMESION》(极度空间)及SS与PS将同时登场的《龙珠Z伟大传说》这三部。目前尚未问世，便请大家等到发售时自己去看个究竟吧！另外，由于所有家用版DB都是BANDAI出品，文中便不注厂商了。



▶唯一没由BANDAI推出的龙珠GAME，是93年由BANPRESTO推出的街机版DBZ。

龙珠 神龙之谜



FC

1986.11

最早将DRAGON BALL题材游戏化的作品。这时还是完全的横卷轴ACT类型。操作系统也非常简洁明快。玩家要扮演的主角当然是小悟空，游戏目的则是打败一系列敌人而得到全部7颗龙珠。

若从类型和方式上讲，整个龙珠系列游戏全都是十分特别的，也正因为如此，以普通横卷轴方式推出的《神龙之谜》反而在系列中显得特殊。本作是唯一的纯ACT节目。



▶若不以DB原作为号召，「神龙之谜」是不会太受注意的吧！看，小悟空VS桃白白之战开始了。

龙珠 大魔王复活

FC

1988.8

突破性地采用了卡片战斗的方式，创立龙珠系列特有风格的GAME。

在本作中，战斗时的画面是十分特殊的。以FC的机能及当时的技术水平，很难以连贯动作再现原著中格斗时那猛烈的感觉，因此设计了使用大技时的逐格表示方法。这一有漫画感觉的特色设计与前面提到的卡片战斗系统，立刻赢得了大量DB迷与游戏迷的认同和欢迎！故事情节至打败大魔王为止。顺便提一句，这盘FC卡带的封套上悟空的造型于七年后SFC的《突激篇》标题画面又一次被采用。



◀连续动作如此来表现，很有动感哟！





龙珠3 悟空传

FC
1989.10

卡片战斗的续作,增加了情节的充实度。剧情有部分与前作重叠,也有独自为GAME而创作的全新段落,至悟空与新生短笛大魔王的较量而告终。

在移动、战斗等系统的设计上大致与《大魔王复活》相同,战斗时的画面更为精彩并注重严密性。另外,在龟仙人第一次使用气功波等事件时还加入了精彩的视觉展示。卡牌也是经重新设计的,由这一代起确定了其牌面的内容。此后至93年,保持一年一作的节奏推出。





▲情节部分变多了,使整个GMAE长度增加。

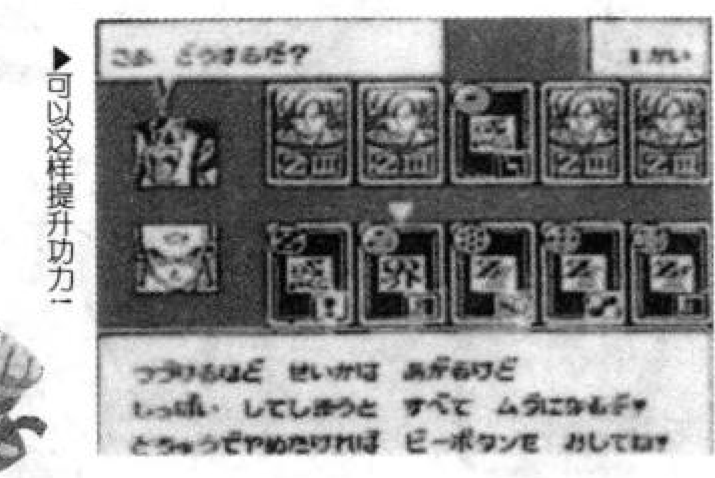


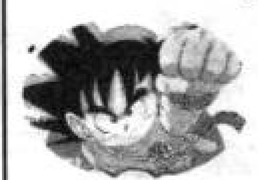
龙珠Z 强袭!赛亚人

FC 1990.10

仍是卡片移动与卡片战斗,不过战斗画面焕然一新,终于可以看到连贯的动作出现了!

情节方面由赛亚人拉蒂兹的来袭至与贝吉塔作战为止,加入了动画OVA与TV版的许多角色和剧情,如悟空通过蛇道期间天津饭等人与古代魔族作战等。并设计了新颖的修炼方式与迷你卡片游戏等。





▶可以这样提升功力!



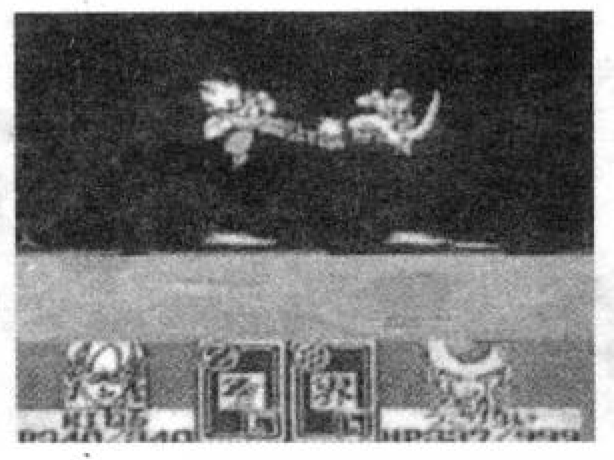
龙珠ZⅡ 激神弗利萨!

FC 1991.8

基本系统不变,将战斗画面连贯而完整化的作品。情节忠实于原作,并设有分支与隐藏版面,最终目标是将弗利萨击败。

卡片战斗作了少许改进,另外帮助卡的种类大幅度增加,提高了上手性,使难度降低。实际效果是本节目在系列作品中首次创下销售纪录,拥有大量支持者。





◀战斗画面时原本需要不断按键才能继续,在这一集已被省略了。

龙珠ZⅢ 烈战人造人

FC 1992.8

直到沙鲁登场的情节为止所展开的故事,加入了OVA版的古拉等人物,战斗时可以选择2D与3D的方式来进行。另外,设计了一线与二线的交换系统,作战中可以直接命令一线人员,二线以下则随机地作为NPC出战。游戏中加入了许多大幅特写画面,为剧情增加了紧迫感。游戏中对人物修炼的情节进行了强化,并于最后一版设计了分支。



◀加入了许多这样的画面,赛亚人孙悟空很酷吧!

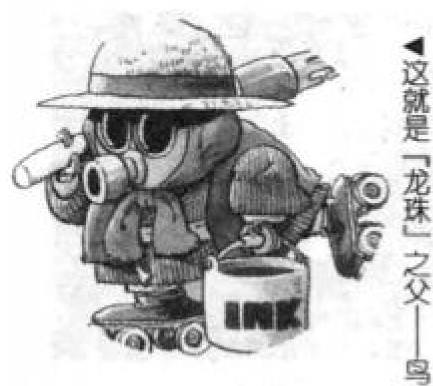


龙珠Z 激斗天下一武道会

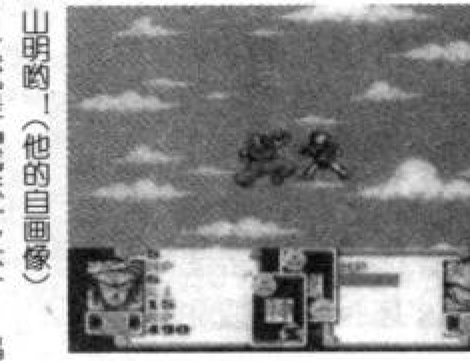
FC
1992.12

在FC登场的唯一一个对战型动作节目，画面十分优秀，有二十多位角色可选择，但游戏时需要配合特定的条码机及卡才能进行。若离开条码机有许多角色和道具及必杀技无法出现。全部乐趣在于对战的本节目，销量上并非十分理想。然而，却是奠定日后大红大紫的SFC软件《超武斗传》系列模式的基础。

本作品是全部龙珠GAME中唯一的条码游戏。



◀这就是「龙珠」之父——鸟山明哟！（他的自画像）



▲有了漂亮的背景，短笛VS沙鲁。

龙珠Z 外传 赛亚人绝灭计划

FC 1993.8

完全独立的情节，以DB外传的姿态推出，主要情节是与被赛亚人消灭的兹布鲁星人的后裔，拉亚奇博士灭绝赛亚人的阴谋作战。本节目设计了靠卡片组合开发及使用必杀技的新系统。

在RPG方面加进了AVG的要素，战斗系统和故事性均十分严密。总体的难度及游戏长度均比前作有所加强。

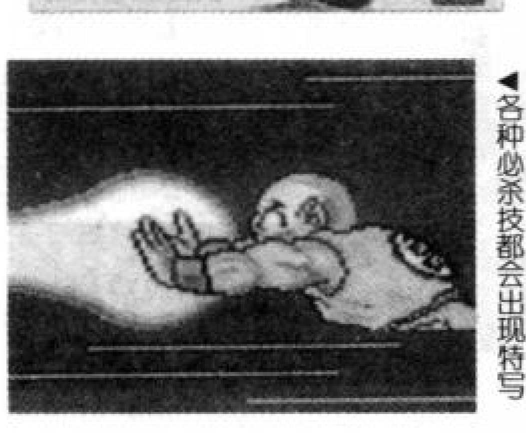




◀故事性大大加强，这就是外星的神龙呀！

龙珠Z 超赛亚传说

SFC
1992.1



◀各种必杀技都会出现特写

最初在SFC登场的龙珠GAME，战斗时基本继承旧系统，移动中则废除了老式的卡片制，由拉蒂兹登场展开情节。

战斗画面时由于运用了SFC的放缩处理能力，出现了大量充满迫力的特写与迫近镜头，而人物也增加了很多。此外，流程中有很多隐藏的秘密，若能够发现将为游戏带来许多方便。

龙珠Z 超武斗传

SFC 1993.3



SFC上第一个对战格斗型GAME，设计了空地分屏，超必杀技、隐藏必杀技等全新战斗系统，含隐藏角色共十三人登场。

利用SFC手柄的丰富按键产生了各种各样的操作：L、R是双方向冲刺、Y是拳、B是脚、A是气功、X是舞空术，这种设定在之后各代延续下来，成为标准格式。战斗时也随场地不同而有着不同的空间，对于分屏后两人的距离在气功弹的判定上也设定得十分细致。



◀首次出现分屏的设计。

龙珠Z超武斗传2



SFC

1993.10

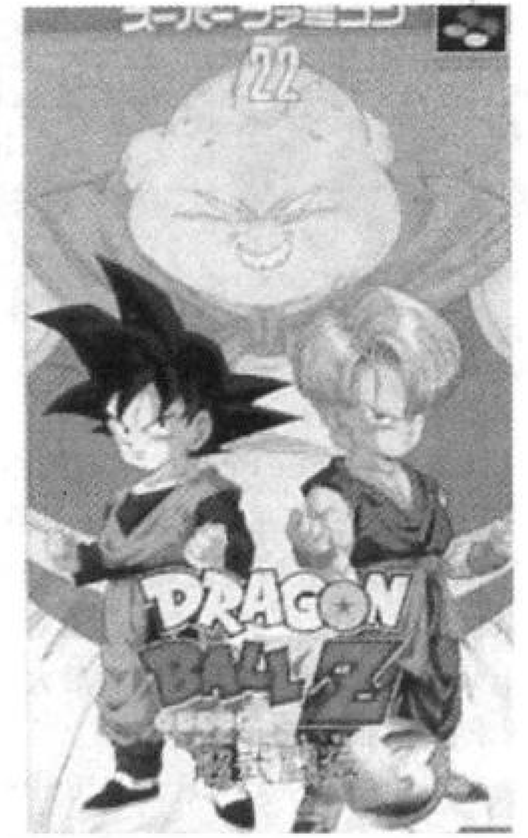
基本系统与键位均没有变化，前冲时的攻击判定被取消，增加了对波系统的一作。含隐藏角色共有10人可在对战时选择，剧场模式“超武斗传”中，要由玩家的选项来决定下面的流程及对手，而有很多战斗是不必一定要赢的。比如悟饭与沙鲁决斗的后一场，若败了可以看到父子龟波的画面。

《超武斗传2》是有AVG要素的GAME，同时角色的体力是随战斗而成长的，后期作战时会全取决于前半段的战绩。



▲Mr.撒旦也会登场?!

龙珠Z超武斗传3



SFC

1994.9

有魔人布欧登场的一作，隐藏角色是前作的青年特兰克斯。设有对CPU和对人战两种游戏模式而没有剧情模式。

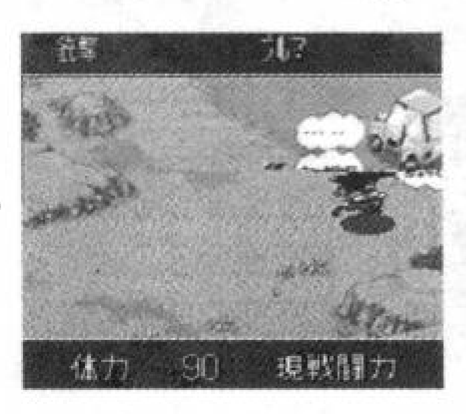
必杀技的数量增加，对必杀技的反击方式也随之不同，比如还击气功波时若第一次失败可以再来第二次，两人面对面冲刺时会掌心相对进行较力等。

主要的卖点是布欧、达普拉等角色，界王神与18号也在游戏中登场。



▲贝吉塔的特写在片头出现。

龙珠Z超悟空传突激篇



▲与布尔玛初会时的战斗。

SFC　1995.3

一改以往任何GAME的风格，以AVG形式推出的龙珠节目。

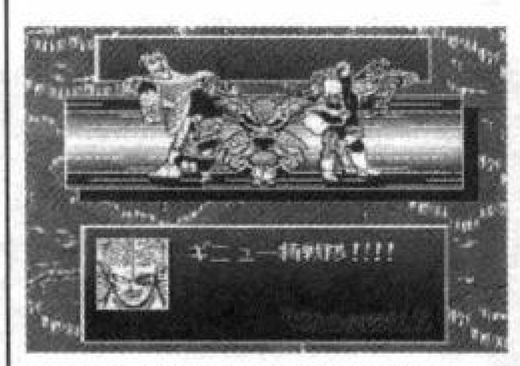
基本剧情是将原作开篇至打倒大魔王的完全再现，对白、事件等均依照原作的设定出现。战斗时用十字键与按键组合可以产生各种攻、防的技巧，并随着各类技巧的使用而增加熟悉度，修得新技。　游戏中的事件共有204个，有很多都是视玩家的选项而定，在同一个地方选了不同的分支，会直接影响到剧情的发展。

龙珠Z超悟空传觉醒篇

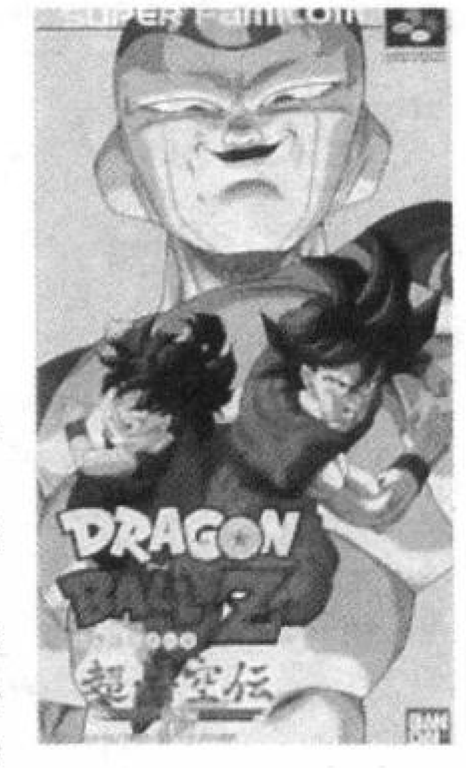
SFC　1995.9

完全接续《突激篇》的作品，系统与战斗方式相同。战斗时的画面有了较大提升。

同样设计了219个事件，情节由打倒大魔王开始至击败弗利萨为止，玩时会有强烈重温原作的感觉。



▲基纽特攻队是出了名的难缠对手。



在本作中同样有很多分支选择。比如，在武道会场碰见琪琪时，若不按照原作而叫她的名字，比赛时琪琪便会弃权，让悟空不战而得到一胜。总之，灵活度远较前作为高，会产生许多不同的流程。

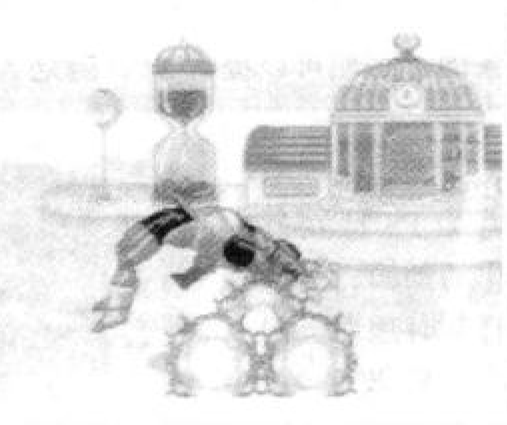


龙珠Z 武勇烈传

MD 1994.4

MD上唯一的龙珠题材作品。基本方式继承SFC版《超武斗传》，不过设有独自模式的对战GAME，剧场模式时的情节及对手会根据所选角色而异。

在MD版中有着当时其它版本所没有的角色，包括基纽、利库姆、克林等人。在画面上，MD版与BANDAI的街机版最为相似。另外，与SFC版相同，每一名角色都有独自的究极秘技，基纽更在身体交换术作为最大技存在。



▲利库姆这一招很像桑吉尔夫的摔技嘛！

龙珠Z 真赛亚人绝灭计划 地球篇

PD 1994.9



本节目是在多媒体PLAY DER上推出的互动性卡通片。基本上靠玩家用选项来引导情节的发展，有许多种流程及对应动画。剧情方面从标题便可以看出是FC"外传"的系统。

事实上PLAY DER并非家用游戏主机，不过节目的确是作为GAME软件推出的，销路由于主机的关系并不很高。



▲有着漂亮的卡通画面。



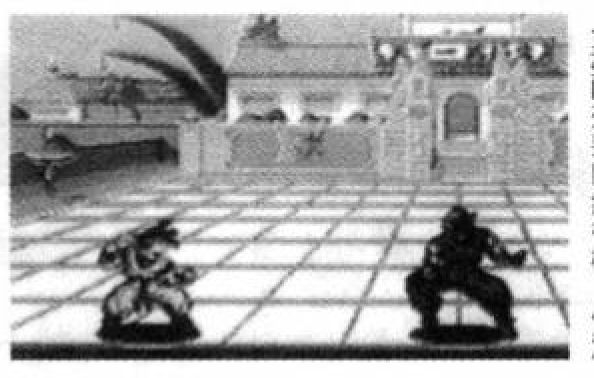
龙珠Z 真赛亚人绝灭计划 宇宙篇

PD 1994.12

在PLAY DER上推出的前作续篇，战斗场所由地球移到宇宙，仍是靠自己的选择来使故事发展的节目。

在这一系列中的卡通，多数取自BANDAI出版的，《龙珠Z赛亚人绝灭计划》攻略OVA，尤其下篇中因为情节也几乎没有变动而使评价并非很高。





▲动画效果自然很棒，但游戏性一般。

龙珠Z 伟大的孙悟空传说

PC－SCD 1994.11



以简单的操作系统及独有的DEMO动画而受到欢迎的PC－SCD版作品。

基本形式仍是AVG，整体上讲情节部分全是用动画来表现的，从悟空到悟饭、玩家要展开漫长的旅途。是一款有水准的CD节目。游戏中角色交谈时也全部起用了原作卡通的配音，玩时令人感到很亲切。



▲战斗或交谈时全是动画，很过瘾。



龙珠Z 真武斗传

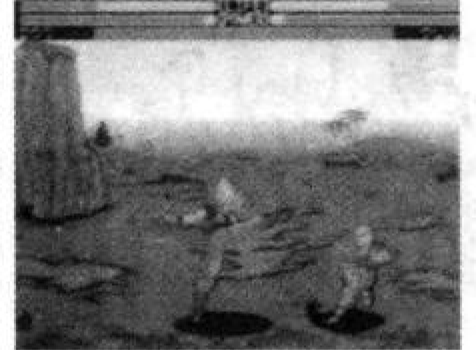
SS 1995.11

创下格斗GAME史上纪录，共27位角色可选择，包括PS版《超级终极战斗22》的22位可选择角色及该节目的5名隐藏人物。

虽然人物相同，但战斗系统有了很大的变化，在使用大技时的分屏及特写，舞空术等均是SS版的特征。增加了"撒旦模式"，是一大乐趣所在。在这一模式中，撒旦先生要为得到一亿塞尼元以应付18号的敲诈，因此必须在Z战士身上下注来赚钱，届时可看到撒旦在台下举旗声援呢。







▲SS版的画面与操作性均是很优秀的。

龙珠Z 终级战斗22

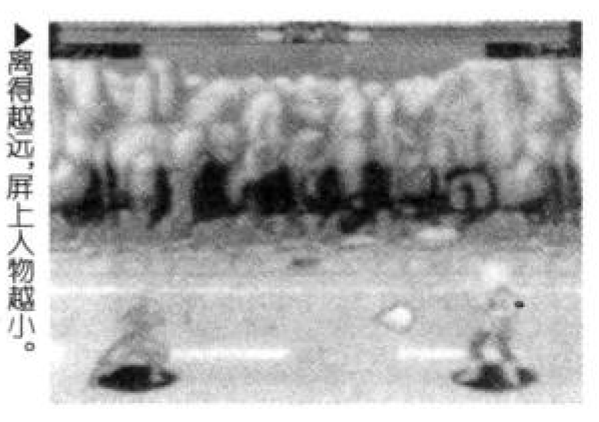
PS 1995.7



宣传攻势十分强大的PS版龙珠对战GAME，包括悟空在内共22名角色登场，另外还有超赛亚人3的悟空与撒旦等隐藏角色可用秘技调出。不过，取消了分屏的系统，人物远离时画面会放缩。

决定角色后，要不断锻炼他的等级，只要击败比自己强的对手便可以提升LV，随之人物的攻防力、体力都会上升。

在片头时有着为PS特别制作的动画，另外打斗时地面会回旋。除此之外，没有太多的新鲜要素。



▶离得越远，屏上人物越小。



龙珠Z 悟空飞翔传

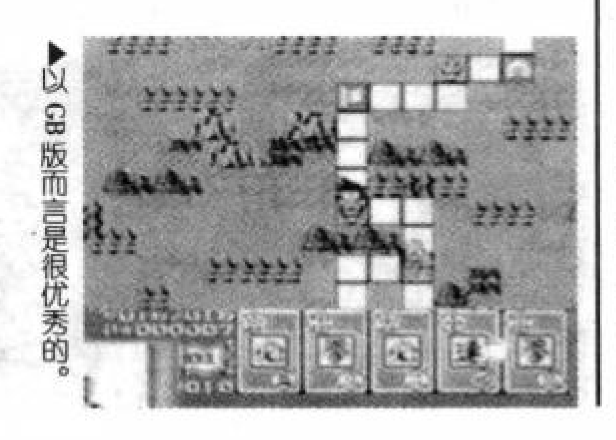
GB 1994.11

在GAME BOY登场的龙珠GAME，以方格RPG的传统形式推出，主要的内容是到贝吉塔之战为止。

本作是加入了冒险要素的RPG，战斗系统仍是卡片战斗的方式，不过做了大幅改良。

这款GB作品是对应了SGB的卡带，画面素质十分出色。





▶以GB版而言是很优秀的。

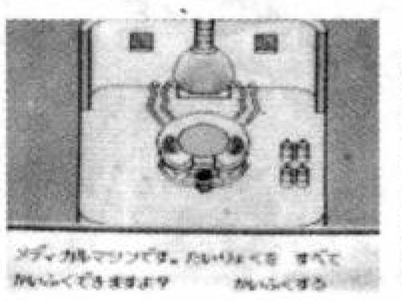
龙珠Z 悟空激斗传

GB 1995.8



GB版《飞翔传》的续篇，增加了情节的范围和灵活性。随选择项目不同，可以进入截然不同的新版面。主要情节到打败弗利萨为止，因此舞台在那美克星，悟饭等Z战士在游戏中十分活跃。

比起前作相隔近一年，在画面上有了不小的飞跃，对应SGB的色彩也更为丰富。



◀剧情是非常丰富的。



文/KING

责编/SHADOW PHOENIX



手把手教你——

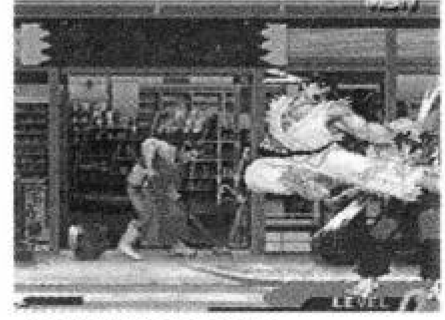
STREET FIGHTER ZERO

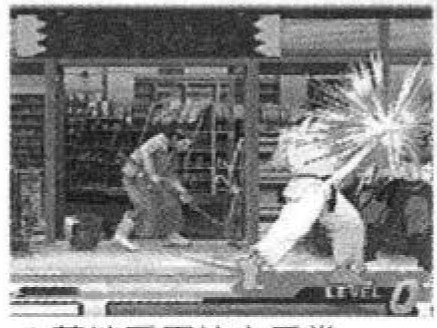
连续技讲座

文/骑工鹰

RYU 隆

16 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲跳跃低位重踢


▲落地后用站立重拳

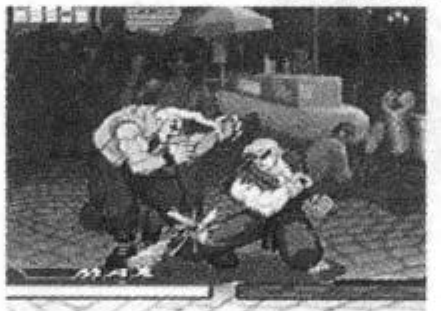

▲再加 LV.3 的真空龙卷旋风脚


▲趁对手未落地跃起以中拳补上两记

KEN 肯

6 HITS 必杀连续


▲跃过对手用逆向中踢


▲蹲下接一记轻脚


▲变招为站立中拳


▲最后用重升龙使对手燃烧

17 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲先以跳跃重踢攻击

▲落地后加站立轻拳


▲再用蹲下轻拳


▲最后是 LV.3 的神龙拳

GUY 凯

4 HITS 武神狱锁拳 (快打旋风经典连续技)


▲站立轻拳


▲站立中拳

▲站立重拳


▲站立重脚

5 HITS 必杀连续技


▲跳跃重踢


▲站立轻拳


▲站立轻脚

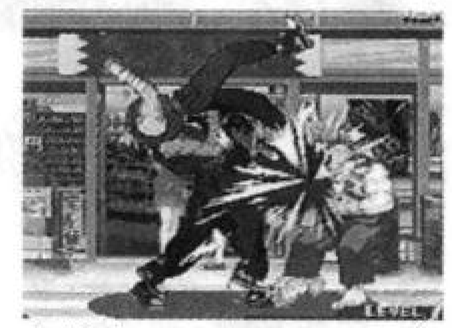

▲中武神旋风脚

10 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲跳跃重踢


▲站立轻拳

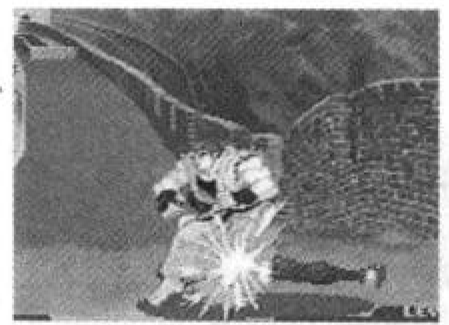

▲按住↓,再加蹲下轻拳


▲输入↙←↓↙←·三个脚,出 LV.3 武神刚雷脚

CHUN-LI 春丽

14 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲前跳后按住↙,重拳攻击


▲按住↙,蹲下中脚


▲输入→←→·脚,出 LV.1 的千裂脚


▲再出 LV.2 的气功拳

NASH 纳什

4 HITS 必杀连续技


▲前跳后按住↙,重拳


▲按住↙,蹲下轻拳


▲按住↙,蹲下中拳


▲输入↑·中脚,出中脚刀

9 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲前跳后按住↙,轻踢


▲按住↙,蹲下轻拳


▲按住↙,蹲下轻脚

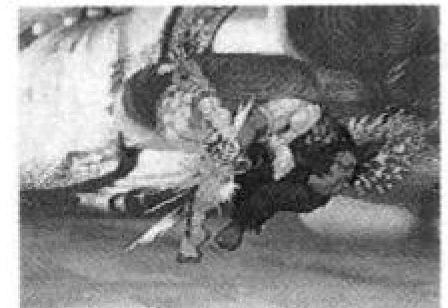

▲输入→←→·三个脚,出 LV.3 火炎爆踢

ADON 阿顿

4 HITS 必杀连续技


▲跃过头顶以中脚逆向攻击


▲落地后站立中拳


▲输入↓↘→↗·重脚以两记猛虎膝击飞对手

9 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)


▲跳跃重拳


▲按住↓,蹲下轻拳


▲按住↓,蹲下中拳


▲输入↘→↓↘→·三个拳,出 LV.3 猛虎连拳

BIRDIE 伯迪

4 HITS 普通连续技


▲跃过头顶按↓+重拳,逆向泰山压顶


▲落地站立轻腿


▲再加站立重拳的二段攻击

7 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)

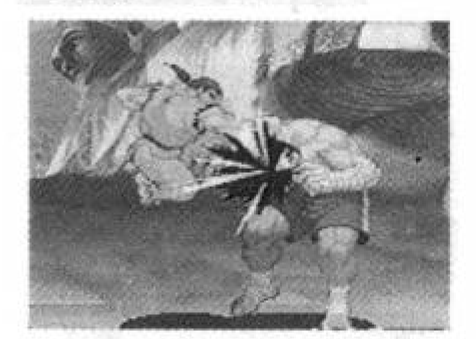

▲前跳后按住↙,重踢


▲按住↙,两记轻脚

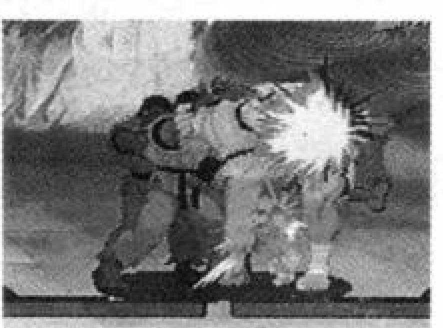
▲输入→←→·三个脚,使出 LV.3 陨星连击

DAN 丹

14 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)

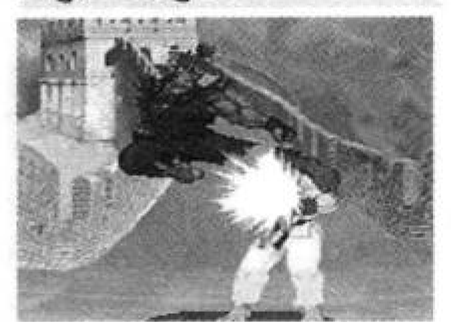

▲跳跃重拳


▲站立轻拳


▲最后加 LV.3 必胜无赖拳

KOHKI 豪鬼

5 HITS 必杀连续技



▲跳跃重踢



▲站立重拳



▲最后是重豪升龙拳的 3 HITS

11 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)



▲跳跃重拳



▲蹲下轻脚



▲LV.3 的灭杀豪升龙

ROSE 罗丝

17 HITS 超必杀连续技



▲先用 LV.1 的超灵幻灭



▲站立轻拳



▲LV.2 的超灵波动

SAGAT 沙加特

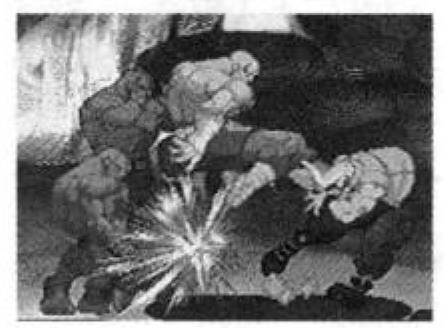
13 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)



▲跳跃重踢



▲按住↓,蹲下轻脚



▲输入↘→↓↘·三个脚,LV.3 的猛虎绝灭杀

VEGA 维加

10 HITS 超必杀连续技(需蓄满 LV.3 的超必杀能量)



▲前跳后按住↙,重踢



▲按住↙,蹲下中脚



▲输入→←→·三个脚,LV.3 的超级双截踢



剖析武士的世界!!

欢迎来到侍魂资料馆。有若武者手足来作战的武器,在这里将一举展出,并逐一为大家解释。

武士的灵魂就在这里!!

侍魂 武器 剑术 资料馆

开张啦!

第一展厅 武士以此为豪,呼唤灵魂的日本刀 日本刀

霸王丸、桔右京、柳生十兵卫,在舞弄世界各国武器的《侍魂》里,用的仍是以日本刀居多。身为武士,不用"刀"的话,实在是个笑话。在这个展厅,为了令各位不至蒙羞武士之名,就让我们展出"刀"的资料吧!

这就是日本刀的一切!!



为了砍劈而诞生的艺术品!?

日本刀,是全世界最受欢迎的刀,在海外被当作艺术品来收藏。

揉合强劲与阴柔,像弓一样的刀身,就是日本刀的特征。要"斩"杀敌人。确实拥有全世界最强的威力。

侍魂两大剑术,彻底重现!!

柳生十兵卫 二刀流!!

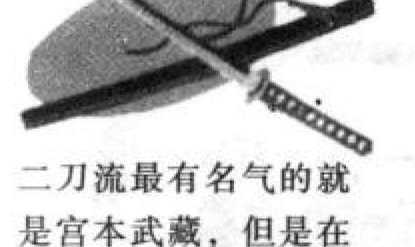


▲首先上段攻击,迫对手招挡。



▶飕地对方的的刀,令对手平衡失去,用小刀一击!!

究极剑术



二刀流最有名气的就是宫本武藏,但是在实战上的记录不多,实在是奇幻的剑术!!

桔右京 快刀流!!



◀必杀的距离,待敌人侵入,踏步再拉近距离!!



气合的一击!!



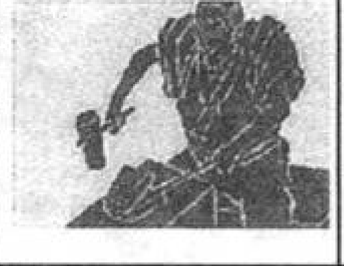
▶挥刀一劈,给对方重下杀手!!

因为刀藏在鞘里,令人难以捕捉距离,是这种刀法的特征。拔刀的速度就直接影响到胜负!!

实录!? 造刀之法!!

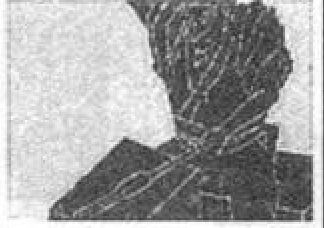
一、炼钢

首先要制造刀的材料"玉钢",将铁沙加工至摄氏一千度。



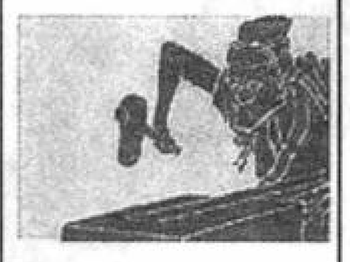
二、造出刀的原形

将质素柔软的钢,混合硬质的钢,叩打至棒状。



三、修整刀形

用八百度的火焰,加热钢棒,叩打至刀的形状。



四、加上装饰

使用锄子作细微的修整,弄得刀身锋利,再涂上泥土造出刀身的波纹。

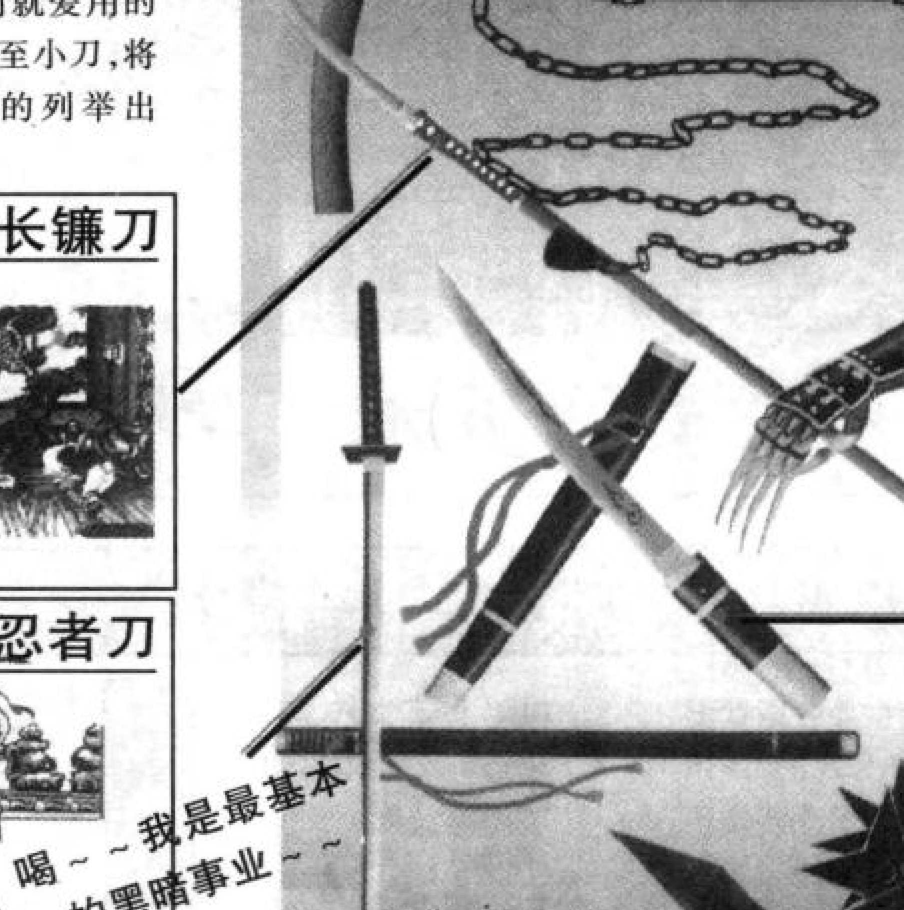
五、终于完成!!

再次将刀放在火焰上,然后急速冷却而令刀身坚硬。开了钉孔后便告完成!!

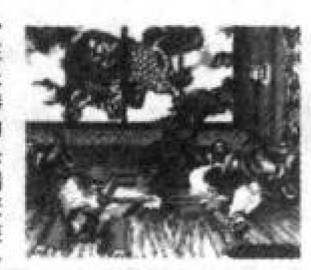


第二展厅 忍者所爱用的武器、剑术 忍者用具

《侍魂》出现的武器，大部份都是忍者以前就爱用的东西。这里从长刀至小刀，将忍者的武器大量的列举出来。一饱眼福吧。



距离上占优势 长镰刀




▶在长棒的头端安装一柄刀，拥有优秀的攻击范围。适合给女性防身。

忍者的求生工具 忍者刀



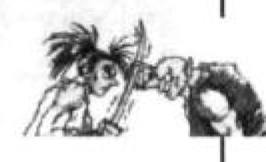
▲收藏着卷带，用作了跨越围墙的踏台。除了作武器使用外，也可以收藏工具，十分方便。

重量上优胜 炼镰刀



▶缠着敌人的武器，封锁对方的动作，杀伤力方面也相当强。

攻守兼备的优秀武器 手甲



▶直接连接在手上，所以没有多余的动作。爪夹着刀的时候，还可以折断对手的刀。

用作护身的佳品 小刀



▶女子也能轻易控制的小刀，威力不大，但是很适合用作护身的武器。

最好的暗器 手里剑



▶手镖不但可当作手里剑，也可以当铲或刀使用!!

特别出展 海外的刀剑类

使劲的斩!!

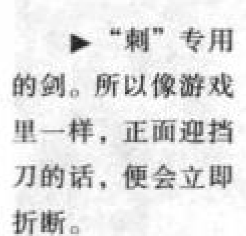
青龙刀　蛮刀

最能代表东洋的剑，拥有刀锋锐利及重量，能够令任何东西也一刀两断。近似我国"大刀"的武器。

西洋剑术 东洋剑术 哪一边较强?



西洋剑和日本东洋刀战斗的时候，东洋刀会颇为有利，能力足以连肉带骨砍断!!



▶"刺"专用的剑。所以像游戏里一样，正面迎挡刀的话，便会立即折断。

柔软的剑——西洋剑

公开侍魂的一切的防具

勇敢也许会让人感到愚蠢，《侍魂》里的人一般也没有装备防具。只有两位忍者。还有代表西方的夏洛特，有点狡猾了吧!

●西洋骑士 夏洛特　　●忍者—加尔福特＆半藏

盔甲	护足	钢纱衣	遮光器
			

黑子和飞脚

这是他们的真正姿态!!

黑子



其实是在歌舞伎舞台上，从事替演出者暗中更换服装等工作。

飞脚



并非神秘的炸弹狂魔，相当于今天的邮差。以自豪的跑速来当速递员。



侍魂研究所 真·侍魂

战术研究 丰收的作品

NEO·GEO

基本操作

系统基本上是继承前作的。

强威力的攻击,同时按下A、B键便会使出,这点没有改变。

因所应用的人物,推杆↘便会蹲下前进,推杆↙便会蹲下后退,这点也没有改变。

特殊操作

比前作增加了游戏性,在操作上占了很重要位置的踏前和后退等,都加入了《真·侍魂》里,这样的特殊操作,实在令游戏的操作性与战术性大为提高,玩家更为兴奋了吧。

剑技之一

踏前·退后

踏前、退后的操作,也是和前作相同的。

推杆→→便是踏前,推杆←←便是退后。从公开的资料所得,这些操作本身没有改变。

不过,和后述的新动作,是可以组合使用的,故此可以选用的模式便增加许多了。

剑技之二

前方滚动·后方滚动

玩者人物的基本动作中,推杆↘↘便是前方滚动,人物蹲下时,推杆↙↙便成了后方滚动。

滚动的时候,敌人的上段攻击便会变得无效。

从照片看来,就清楚人物是可以穿过对手的上段攻击,从下闪到敌人那里。

前方滚动后的攻击,使用普通攻击。因为没有预备特别的攻击,在滚动后使用的。

滚动后的攻击,有何实用的地方,这方面依然未明。

作某程度的猜测,就应该像前作时,右京的蹲下强斩。霸王丸就应该是使用蹲下重腿的攻击。

剑技之三

伏下

◀伏下时,上段的攻击便无效了

推杆↓↓就是伏下。

直至解除第二个指令解除为止,伏下的状态一直维持着。

主要能够闪避对方的气功波攻击,或是上段攻击。

伏下的期间,最大的优点是可以令对手的上段攻击变得无效,但是这时却不可以移动。

除此以外,还有其他特性,在伏下到站起时足够快,就可以在踏前时突然伏下,让对手的攻击落空后,就立即站起来反击,此外也可以考虑用作防守方面使用的。

剑技之四

退后冲刺

推杆←←后退的途中,再推杆→便会成为退后冲刺。首先利用后退,令对手的攻击落空,这时便冲前给敌人一个措手不及,看来可以这样使用呢!

像《饿狼传说》的闪避攻击一样,能够及时闪避敌人的攻击,并立刻进行反攻。




◀前方滚动,可以回避上段的攻击

对于这个风行天下的大型格斗游戏——《真·侍魂》,我们送上这篇战术研究。

希望玩友们对它有更深入的认识,之后玩它的兴趣也会越来越大了吧。

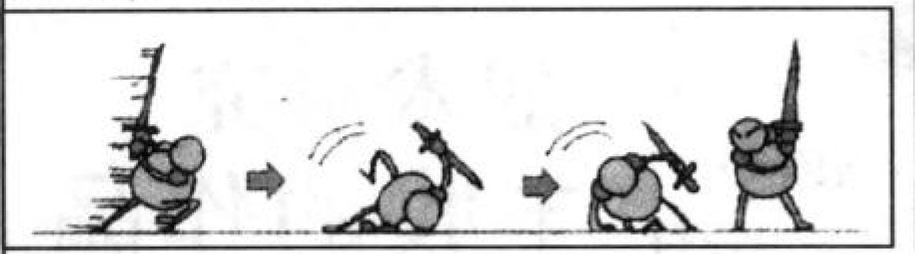
剑技之五

踏前滚动

踏前的途中，推杆↘便成了前方滚动。

踏前的时候，看穿对手会反击，就立即前滚来让对方的攻击落空，待对方的招式已老，就反过来攻击，是相当实用的战技。

踏前滚动的时候，敌人的上段攻击就会变得无效，故只要敌人在采用上段攻击时，就可以采用上述的战术来对付。这样，由踏前来开始的战术，又增添一种了。



挑拨行为

剑技之六

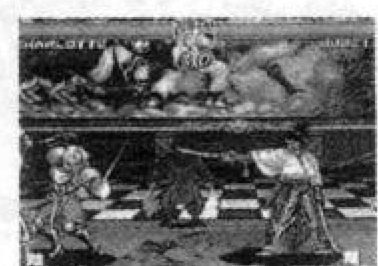
和对手的位置远时，同时按下 AC 键，或是按下 BD 键，就会做出挑拨的动作。

挑拨的姿势每人各不相同，而且每个人物也预备了两款姿势。

虽然是挑拨动作，但是不会像《龙虎之拳》那般，藉此减掉气力槽。

这样按着键的时候，立即就会让怒气槽的愤怒积累，这样当然有实用的价值。

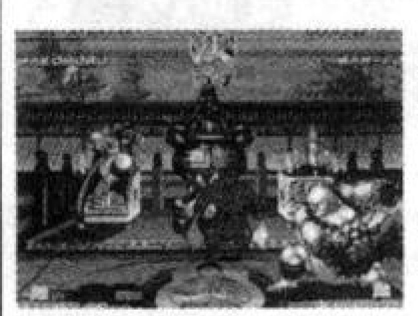
为了提高娱乐性，准备了两款挑拨姿势，SNK 的开发精神，实在是令人惊讶。



▲预备了两种挑拨的姿势

剑技之七

下段闪避动作



后方跳跃，可以回避下段的攻击。

BC 键同时按下，就可以做出下段闪避的动作。

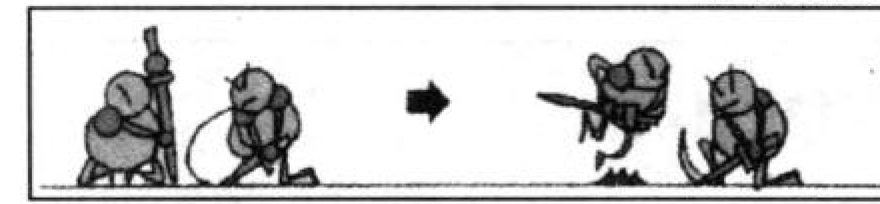
此外，将要遭敌人的蹲下攻击命中时，也可以使用下段闪避来作防御。

所谓下段闪避，就是使用小跳跃，略向后退，令敌人的下段攻击落空。

其实，在防御敌人的攻击时，或向敌人进行攻击时，都不能使用下段闪避的。看来这个下段闪避，也要因实际状况才能使出。

但是微小的后跳后，不仅对方的下段攻击会落空，就是上、中段攻击也有可能因距离拉长而落空。

▼用小跳跃来闪避



反击动作

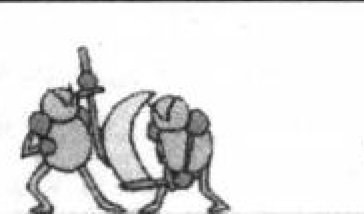
剑技之八

在敌人使用站立攻击时，先进行防御，然后使用反击动作。

这样，就会先防住对方的攻击，然后马上用自己的武器弹开敌人。

记不记得有某个游戏，可以用动作弹回对手的气功波攻击？对了，就是那种操作方法。

反击动作成功时，可以令对手的僵硬时间比自己长，这时只要迅速反击，就可以痛创敌人。



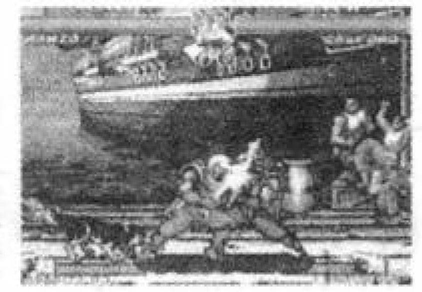


双刀硬碰

剑技之十

两柄剑互拼的时候，连续按 A 键或 B 键，按键够快的人才能胜利。

前作的互拼，结果是胜方可以弹开对手的兵器，不过在《真·侍魂》里，就会令玩者的左右位置互换，通常还能将对手踢翻在地。



▲此外，互拼的时候，占优势的将摇杆推向对手，就可以往前方推进。

剑技之九

空手入白刃

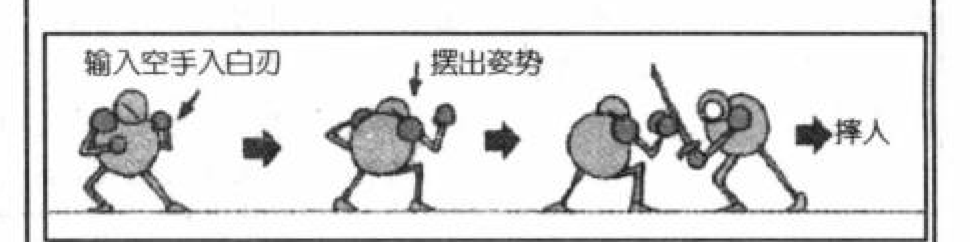
面对敌人攻击的一瞬间，只要输入←↙↓↘→，就会使出空手入白刃的招式。

指令输入完成后，玩者人物的姿势，立即和平常不同。

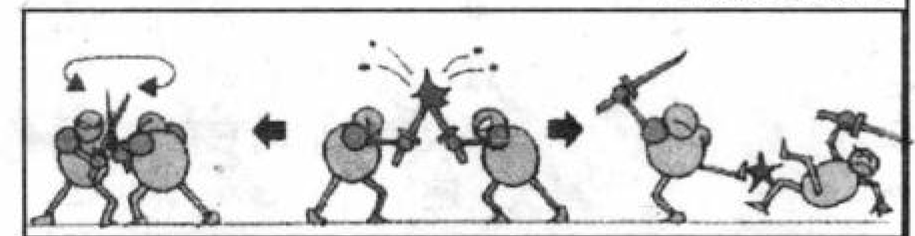
摆着那种姿势的时候，受到对方的攻击时，就可以做出空手入白刃，还能摔开对手。

前作中很难使用这个招式，所以一般的玩者也很难将这招带到实战中。现在换成了指令型，看来会比前作更容易使出了吧。

为了避免各位误解，《真·侍魂》的空手入白刃，就像《饿狼传说特别版》的吉斯的埋身摔挞一样，是十分类似的招式。



▼可以这样推倒对手



『吞食天地Ⅱ』的一些设计特点

《三国游戏纵横·七》

文/边晓春

"三国游戏纵横谈"的开篇介绍了《吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传》(以下简称《吞Ⅱ》)的故事情节。本文则试图从游戏设计的角度谈《吞Ⅱ》的一些特点。

三国题材的游戏,大都情节复杂、人物众多、战争场面宏大。故大都用仿真类的设计手段,给游戏者以最大的发挥聪明才智的空间。但由此也带来一些不便,例如,在仿真类的三国游戏中,仅在各时期开始时各种条件符合历史真实,在游戏者按自己的意愿玩下去以后,就完全是在"创造历史"了。试想,您扮演的曹操若未曾在官渡创下以寡胜众的辉煌,您请来的孔明若无料事如神的潇洒,您指挥的关羽若无过五关斩六将的神勇,即使是您演的君主已经一统天下,是不是终有些许遗憾呢?于是,人们想起了RPG类的游戏。如果让游戏者扮演最得人心的刘备军,依照历史发展的线索,重现历史的辉煌,再适当安排好后期情节,让刘备军最终得以匡扶汉室,当会是一部扣人心弦的经典之作。我想,这或许就是《吞Ⅱ》设计者的创作初衷。

用RPG设计三国游戏,有些天然的好处。主人公的兵器、防具可以丰富多采,可以设计各种难关表现"借东风"之类的情节,主人公的水平不断增长正好符合刘备军从小到大,由弱到强的特点,各种人物的陆续出现亦可包容三国时期的众多英豪,武力、智力等参数可以表现诸多人物的不同特点。然而,设想固然不错,但真正设计起来却又谈何容易。首先,传统的RPG游戏的主人公大都是个人,怎样设计才能使游戏者感觉自己是在指挥千军万马呢?其次,刘备的经历错综复杂,如何安排故事情节亦为一大难题。而或许最难的问题是,如果设定各方的能力,使得游戏者感到难易适度。

笔者认为,《吞Ⅱ》较好地解决了这几个难题。RPG中各种角色通常都有体力参数或血格。《吞Ⅱ》将其设为武将带兵的数量。兵力减为零,武将即被打倒。这样,虽然屏幕上只有三个人在移动,但游戏者可以认为每位将军都是带兵的。当然,这样的设计也就不可避免地带来了问题。在旅店中休息,体力恢复是自然的,但损失的兵力怎么会在一夜之间恢复呢?几位勇士结伴行进在山间小路上是正常的,但在窄窄的独木桥上怎么可能同时展开千军万马呢?当然,作为游戏,这些问题均可一笑置之。

《吞Ⅱ》成功地将刘备的坎坷经历浓缩在寸卡中。赤壁之战、平定荆州、取西川等情节也大致符合《三国演义》原著。故事情节安排较为顺畅,人物出场顺序合理(除吕布的情节略显唐突外),由此可以看出节目设计者纯熟的RPG设计技巧。不过也有些情节设计不敢恭维。如:孔明东渡扶桑取来借东风的秘法书,黄石公传授孔明破落雷计之秘诀却先索要茶叶、甘泉及茶具,等等。

为了使游戏者有更大的发挥余地,《吞Ⅱ》赋予主人公诸多兵器、阵法、计谋,确实增色不少。不同的游戏者会形成不同的攻关策略。有人总愿安排孔明出阵,确保智谋优势;有人则全部安排猛将硬拼;有人从来不用丹药恢复兵力;也有人精通阵法,惯用变阵谋得优势。游戏者虽然不能像在仿真型游戏里那样随心所欲地调兵遣将,却也必须在战法上颇费心血些。故有玩《吞Ⅱ》十余遍尚意犹未尽的玩友,这在RPG游戏中也算是罕见的了。

《吞Ⅱ》的参数设置十分合理。刘备军的能力增长了,敌军的能力也随之增长。每当刘备军得到一批精良武器,得以横扫敌军之后,必定会发现敌军突然增多,且凶悍无比,不得不小心应敌。整部戏,刘备军经历大小数百仗,能轻松胜利的场合不多,费尽心机亦不得取胜的场合也很少,这就体现出《吞Ⅱ》设计者的功力了。笔者对此十分钦佩。

接下来,想批评《吞Ⅱ》的文字。笔者认为,如果将《吞Ⅱ》的各种对话,说明全部直译成中文,定会使多数中国玩友大倒胃口。因为已经全然不见了《三国演义》的文采。本来,RPG游戏在文字上应当是长于仿真游戏的,但《吞Ⅱ》的文字显然不如光荣公司的《三国志Ⅳ》。愿《吞Ⅱ》的中文版能有所改进。

最后,对于《吞Ⅱ》的人物形象,笔者猜想会出现两种截然相反的评价:大褒、大贬。这些现代风格的人物形象显然有悖于多数中国人心中的传统形象,但确也有着鲜明的性格。游戏设计者当然希望自己创造的形象能被广大玩友乐于接受。在这方面,光荣公司较为稳健,他们设计的人物形象较为传统;而《吞Ⅱ》则敢于出新,也确实令人佩服作者及制片人的胆略。

愿《吞Ⅱ》中文版早到各位玩友手中,诸位一起随刘备军征杀!

(责任编辑　无　类)

三国游戏纵横谈(八)



制霸〈三国〉(FC)的NAMCO

文/王歆

NAMCO的两版FC三国，即〈中原的霸者〉(1988年)和〈霸王的大陆〉(1992)，两年来在国内电玩界掀起一股不小的旋风。(现在市面上出现一款配有全中文攻略的《三国志Ⅱ》，欺骗了不少FC玩友；其内容为NAMCO的三国Ⅰ——中原之霸者，彩贴却假冒光荣三国Ⅱ。实际上光荣三国Ⅱ图像精美，容量甚大，根本无法在8位机上移植)。它们在8位机上的霸主地位，连光荣也难以望其项背。察其独特的构思和清晳的界面，颇可一窥使玩友疯魔的原因。

首先，就战略层次上来说，由控制城池的多少来决定命令书的多寡。且全部命令书既可分散各城使用，也可集中于一个城池，避免了因地域广大和将领众多，难以总体规划和每人每月发布指令引起的繁琐感等弊病。天下一局棋，全国一体化的居高临下俯视感觉，其它三国游戏均无法企及。

其次，在战役层次上，智将的强大作用体现得相当突出。Ⅰ版《中原之霸者》设计了火计、陷阱、虚兵、要击、乱水、连环、共杀、笼络八种计策；Ⅱ版《霸王的大陆》更增加到十六种，且弥补了前作中无法对城内将领使计的缺憾(火箭、伪击传杀等)。

当然，最精彩之处莫过于战斗层次的分兵种排阵作战。后来世嘉的《乱世群英》、《太平记》等经典节目均沿用了此类手法。平心而论，就速度，图像来说，8位和16位之间自有天渊之别，但阵势的设计和排布，笔者以为还是《霸王的大陆》独占鳌头。《乱世群英》阵势毫无系统可言；《太平记》诸阵间的生克也嫌不够鲜明。《中原之霸者》布阵专泛指令，无法于战时临时设定，是其弱点。《霸王的大陆》对此作了改进。

随着战级上升，武将所率兵种也随之改变，此亦NAMCO三国的一大特色。Ⅱ代较之Ⅰ代，在战斗设计上更有细致的修改。守城时，在城门两侧布置重兵，由经验值和战级略高的文官(弓队较多)把守，可谓充分体现了守城战的特点。Ⅱ代并增加了战斗层次的计略，更加强了智将的作用。不过象荀彧、周瑜之类的智将竟然能使手榴弹(爆炎)，却实在太那个……了一点。

两版三国亦都设计了单挑，而Ⅱ版大量吸收RPG的特色，加进了威力各不相同的武器和甲胄，给玩友带来了更大的乐趣。尤其杀死敌方君主可得超级武器、甲胄(龙牙刀、龙鳞之铠等)。某些武器只可某些人固定装备(如关羽之关王刀、张飞之蛇矛等)，更是别出心裁，异趣纷呈。

8位机的玩友大多较为喜爱《中原之霸者》和《霸王的大陆》，而只看好光荣三国Ⅰ人物形象设计逼真，应该说是较为公平的评价。下面谈一谈NAMCO三国的不足之处。

一、因为城池和人物较少，而毫无羞耻地篡改中国历史。《中原之霸者》设定初始年代为200年，六君主完全瓜分天下：刘备(竟然已经占领了荆襄！)、曹操、马腾、袁绍、刘璋、孙权(天哪，那年他才多大啊?)。更可笑的是，东南荆州竟控制于孙氏之手，派吕公狙杀孙坚的大仇人黄祖、刘备五虎将之一黄忠等，也莫明其妙地成为其下属。Ⅱ代对此作了修改，空出了十一座城，时代也提前了十年(190)，但依旧让刘璋(刘焉还没死哪)、孙策(他老子哪儿去啦)登场为君主。这和力求接近真实(小说真实还是历史真实另说)的光荣，其严肃性当然不可同日而语。

二是武将能力通过学习可以大幅度上升。尤其Ⅰ代，不但可通过读书增长智力，还可通过赏赐武器增长战力。笔者就曾把袁绍培养成一个智力89，武力90的文武全才。只要下点功夫，几乎任何废料都可"三日不见，当刮目相看"，鲁肃、吕蒙若知此事，非气疯了不可！

就三国SLG来说，NAMCO确有其不可磨灭的功绩，也足可在FC上称霸一世(16位机出现后，也没人想去动摇它的8位霸主地位啦，哈哈)。

三国纵横谈·九

文/王歆

别开生面的横山光辉 Ⅱ

横山光辉的漫画《三国志》去年曾进入中国市场，但因其人物形象设计难以得到中国读者的认同（鲤须高翘的周瑜，面有可怕伤疤的张飞等等），影响并不很大。不过依此形象制作的两版SLG，倒确有其可玩可爱之处。

Ⅰ代老矣，生硬地把十二个月划分为军略月和政略月更难以让人接受，随后推出的Ⅱ代才真正可称为妙品。音乐的雄浑有力，图像的精美，缩放功能的较好体现都不说了，就其总体构思，也颇给人耳目一新的感觉。

譬如阁下扮演雄踞中原，欲西并董、北吞袁的曹操，上来时当然无一例外的要先治理内政（三国SLG大多如此，似乎在起始年代之前，谁都没想过国富才能兵强），切记要找内政力高的人物去开发。如派夏侯渊执行农业指令，花费大量金钱不说，整个一个棒槌；如曹操亲自去干，七八块钱即可提升收成值近十点；要是派了郭嘉，每次一块钱，都会取得你意想不到的效果——智将内政力的作用，本游戏反映得最为突出。另外，不论开发还是赏赐，在决定金米时，你都可以选择委任一项，机器将给出一个预算值，可以花最少的钱，得到最好的成效——这样一来，等于给游戏者配备了一名“财政大臣”。

富国即可强兵，然后要开始出征了。任何军队一出城，都将在全国地图上占有一个小方块，缓慢地向目的地移动。这给了你算准距离，半路拦击，御敌于国门之外的机会。

扫清了野外之敌，该进攻敌城了。攻城战颇似光荣《三国志Ⅳ》，不过光荣版是爬城和冲撞城门，横山光辉Ⅱ在未制成攻城器械前，只能猛撞城墙，只要把城防度攻击为0，就能杀入城中。不过本版一大特色，在于夜间双方必须扎营休战，而攻城时可趁机派出间谍潜入城中，第二天作内应打开城门（笔者曾让曹操和郭嘉施用此计，曹操三回里能成功一回，郭嘉则几乎百不失一）。野外或城内巷战时又可夜袭，倘若敌人不加防备，可以一比一百的比例重创彼军。可见制作者对战役层次还是下了相当大功夫的。不过本版对地形的要求几近于零，而且敌军很少主动对你发动攻势，好象个个都琢磨着打持久战，却未免使玩者大感遗憾。

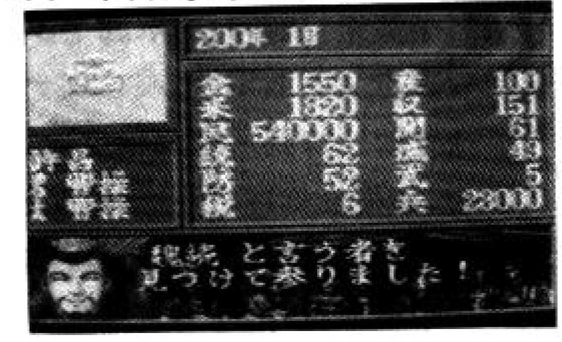
两军交战，切入3D战斗画面，双方马步弓共分为六军，包括将领在内，皆可输入集中或分散攻击等指令。一般应先把卫护于前的两支部队干掉，然后直迫敌将（敌军也可能补位），只要斩将即可全胜。将领除和兵士一样的攻击和防御指令外，还有单挑和一喝。单挑设计得次了些，虽然图像比较美观，但完全是《中原的霸者》翻版；一喝却独具特色，敌军杀至面前，将领一声怒吼，敌军未敢攻击即自行退回——人人雄踞当阳长坂桥！

战斗中如俘获敌军将领，即可下狱囚禁。以后你可不断给予赏赐，减低其对故主的忠诚度；当忠诚度降到三十左右时，他即会提出为你效命，再赏几次，就可以委以重任了。可是要当心，囚禁期间他也可能逃跑（倒霉，无法改善监狱设施，逃跑是随机的），笔者就曾擒过关、张，结果花半年时间收了云长，翼德却脱狱成功，从次再无下落。

本版游戏确实别具特色，可以上手一玩。不过敌方总采取守势，几乎从不进攻（哪怕你已杀入城中），就算进攻也战术拙劣，却实在使人有寂寞高手之叹。笔者玩过的各版三国SLG中，以智冠的《三国演义》加强版为最可怕，高难度级时，机器控制各诸侯的战术全都一塌糊涂，但攻伐激烈，厮杀骁勇，却着实使人目瞪口呆。尤其难度二十，第三时期扮演刘备，还没等轮到你发指令呢，人就把你给灭了——一疯狂一恃重，和横山光辉Ⅱ各走极端，形成了鲜明的对比。







三国游戏纵横谈（十）

鸟枪换炮

——《吞食天地》一代到二代的变化

文/边晓春

自从编辑部的“小编”们把“老边”我封为《吞食天地Ⅱ》的“排雷专家”后，陆续收到不少朋友的来信。有关《吞食天地Ⅱ》的“地雷”均被排除，但《吞食天地》一代的“地雷”却一直逍遥。为此，特意借来一盘《吞食天地》一代，费了九牛二虎之力才打穿，却也生出一些感受。

最突出的感受就是太累。细想起来，这“累”其实是“费劲”和“没劲”的综合感觉。

先说费劲，仅举一例，孔明率军消灭孙权后北伐中原，要攻克四座城池、八道关卡，穿过两个迷宫山洞，最后对司马父子的两仗还是连续战斗，可谓身经百战。但是，其间竟然没有一处记录所！要想留记录，只能用计撤回刘备所在之城。一次，我忘记留出智谋点，又实在不甘心关机丢掉进度，就只好拼杀至全军覆没，才得以保存记录。在争战过程中，最可怕的是那些智将，如司马懿、郭嘉等人。他们不仅常用“暗杀计”立斩我方大将、用“完复计”使自己的部队从数百人猛增至三万多人，而且似乎有永远用不完的智谋点。要闯关，就不应惜力。但若每每在死里逃生之后又遇虎狼之敌、于弹尽粮绝之际困于雄关之下，心里的困顿、绝望、无奈甚至委屈都转化成一句“何苦来呢”的时候，也就很难喜爱这个节目了。

若只是费劲也就罢了。如果剧情跌拓起伏、扣人心弦，也许还能提起精神。但整部游戏的情节安排比较平直、线索简单。表面看来，刘备军横扫天下、遍打各路诸侯，但打来打去，却都是同一模式。其间安排了几处难点，也不很合理，如孔明败于司马懿的落雷计，竟要专程赶赴长沙求教于关索。战斗时的取胜手段也不多，走在路上时为保留智谋点又不敢用计，或总攻一拥而上、或撤退溜之忽也。这样的仗打到后来就很没劲了。

其实，如果没见过《吞食天地Ⅱ》，也可能就没有这些牢骚了。或者反过来说，大概是《吞食天地》一代出来后玩家们提出了一些批评，才有了二代的许多改进。

《吞食天地Ⅱ》重新安排了故事情节。从刘备伐袁术开始，到入川克刘璋，基本上遵循了《三国演义》原著的故事线索。其间，又围绕原著的故事增加了许多难点，如借东风的秘法书、马腾秘藏的血诏书等，一代中的难点仅保留了落雷计等少数几个。迷宫的种类也增加了山路、山谷、水路、暗道等多种，在故事中交替出现，游戏者就不会感到乏味了。几个大关的连接手法也有更新，用渡船搭载刘备军来往于几个主要战场，显然自然流畅。

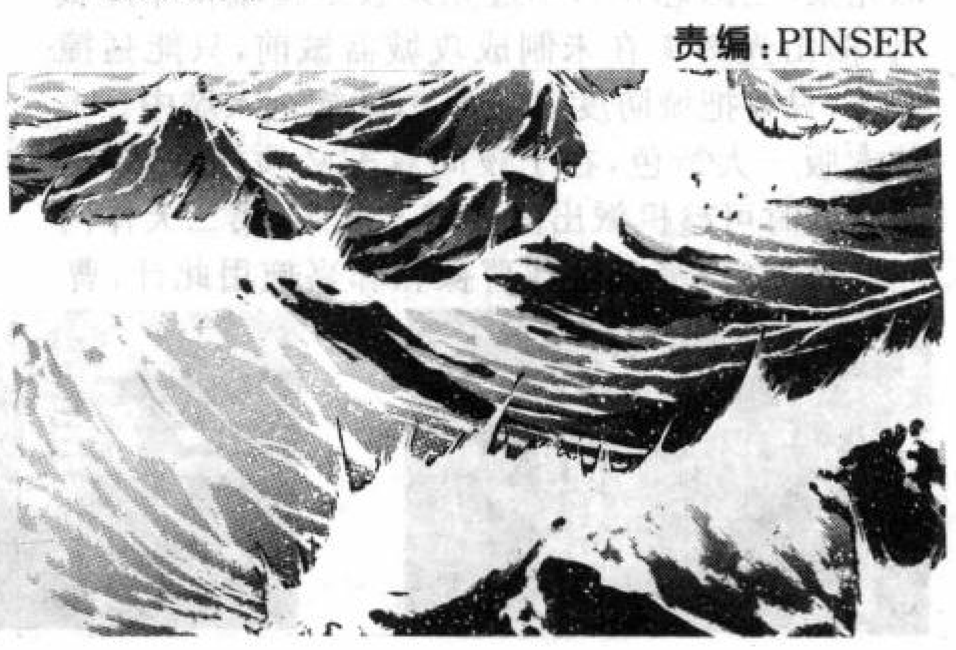
《吞食天地Ⅱ》的参数设置有了很大改进。敌我双方的人数变化、行进中遭遇敌军的次数、战斗中双方的兵力损耗、敌将使用的计谋，等等，都做了精心调整。其总体效果，是使游戏者感到难易适度，即使在最困难的时候也仍有办法扭转危局而不至丧失信心。为此，《吞食天地Ⅱ》增加了记录所的数量，增设了训练所，增加了智复丹、野营帐等实物，相对增加了恢复类宝物的效能，等等。

《吞食天地Ⅱ》的另一大变化是改进了战法。增设了阵形规则，丰富了我军的计谋。这就使游戏者可以随意选择多种战法。例如，面对兵力很多但智谋点低的敌将，可用疑心计或离间计将其封住，先集中兵力攻击敌之智将；列鱼鳞阵以降低中计可能；列白马阵以争取尽早出手攻击；使用八卦阵夺取最后的胜利。在一代中，刘备军的兵力与敌兵大体相当，给游戏者的感觉还是很难；到了二代，刘备军的兵力经常处于少数，游戏者反而不觉得多难，就是因为战法有了改进，给了游戏者以开动脑筋智取强敌的机会，且使游戏者从中获得很大的心理满足。

另外，还有些小的改进，如增加兵器种类、改变携带宝物的计数方法、增设物品存取处等等，也都有效地改善了游戏感觉。

在未接触《吞食天地》一代之前，我曾撰文盛赞二代。当时很佩服游戏设计者的艺术天才。但在玩过一代之后回过头来，清楚地看到日本艺术家设计游戏的进步足迹之后，似乎可以感觉到他们的艰辛、他们对艺术的不懈追求和他们的大刀阔斧地推陈出新的魄力。我们的明天，应当也是这样。

责编：PINSER



黄龙之耳

机种 SFC	厂商バップ
类型 ACT	容量 8M

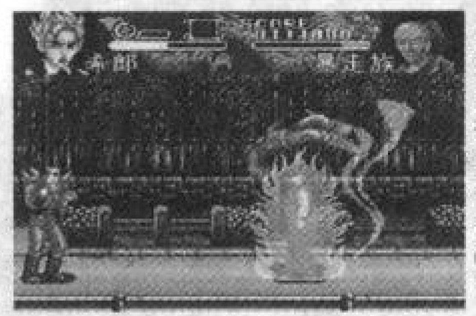


根据日本集英社同名漫画《黄龙之耳》改编的游戏虽只以 8M 的小容量出现，但丝毫没有动摇它在玩友心目中的人气度！

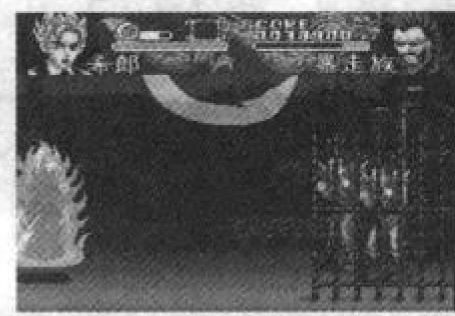
主角希郎是拥有金色的“黄龙之耳”力量的枣家第 45 代门主。当时的世界被邪恶的美娜一族及其集结的众多暴走族之暗黑斗士所支配，主角再次负起枣家拯救世界、消灭恶党的使命。

游戏采用横向卷轴，主角可使出多种必杀技,也可解开封印,用“龙”的力量击倒敌人。

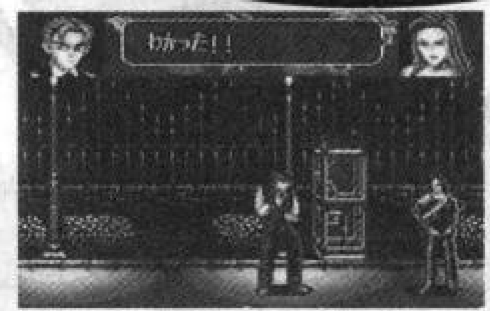
神龙之力
天下无双！



◀希郎之「黄龙之耳」秘奥义之一：「圣龙卷」。

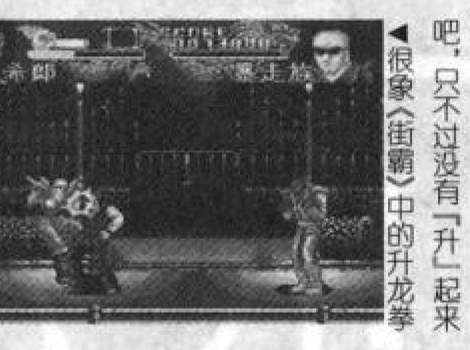


◀希郎之「黄龙之耳」秘奥义二式：「空舞龙」。



◀第一个 BOSS 登场，邪恶的暴走族女首领。

◀丰富的人物必杀技，希郎之「天翔腿」象刀子一样刺穿敌人。



◀很象《街霸》中的升龙拳吧，只不过没有「升」起来罢了。

◀交待故事情节的漂亮画面，可要好好观看呀。

鬼神童子之电影雷舞

机种 SFC	厂商 HUDSON	类型 ACT	容量 16 M



这么快,《鬼神童子》的第二作就面世了,鬼神 FANS 们很兴奋吧!(3作《天地鸣动》相信大家已经玩到了吧)。

此作中邪教集团的大神官企图利用凭依兽将人间变成地狱，阻止其只有依靠金刚斧的力量，但金刚龙已被邪教捉去，于是役小明与不眠不休的式神前鬼利用时空滑行追至平安时代。这样,一场激战再度展开!

游戏中加入了与 BOSS 对决的指令模式,形式有些象《幽游白书》的超任版。

死斗！
平安京，教王护国寺！！





▶鬼神前鬼充满迫力的强力一击！



▶利用密码可进入对战模式，选择谁呢！



▶前鬼的金刚光魔破在一代中是很难出招的招式。



▶小明的集气攻击，有些坂崎由莉的霸王翔吼拳的味道吧。



▶邪教大神官嘉露玛的「暗黑电击破」很黑暗吧！



▶敌方大有来头的头目——外导师「古连」可是个难对付的人物呀。

电脑篇







专题企划
武侠游戏总整理

剑胆情心话江湖

文/李蓝、江义伟

浅论武侠文学暨电脑武侠游戏之回顾

楔子

到了今天大概再没有人会怀疑电脑科技与人类的生活密不可分。从最初的国防用途，到今天的多媒体，电脑一步步地融入我们的生活当中。新科技改变了许多传统的事物，在音乐上出现的加强型CD唱片提供音乐创作者新的表现空间。在东汉蔡伦改良出适于书写的纸张之后，恐怕很少人可以预料到，居然有这么一天，图书馆里摆着的不是一本一本大部头的书，而只是一张张薄薄的光碟。因为电脑科技生活加快脚步在变化，这不仅是旧东西换了一幅新面貌，或是全新产品的发明，还有更多的情形是那些原有的事物借着新科技跨入了一个始料未及的世界，而武侠电脑游戏只是其中之一。

特别声明：本文摘自《电脑玩家》九五年十一月号，转载时略有删节。本文内容纯粹作者个人观点。

武侠文学范围的应用

长久以来，国内的游戏类型一直都脱不了欧美或日本游戏的影子，但在游戏的内容中，有一种是独一无二的，那就是"武侠小说"系列。



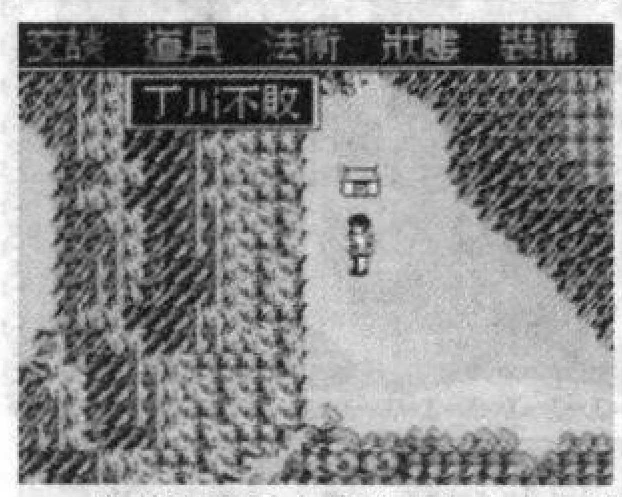
武侠文学范围的扩展从武侠小说的文字形式，接着有武侠漫画的图书形式，武侠电影、电视的动画形式，一直到我们最熟悉，也是本文的主角一"武侠电脑游戏"的互动形式（姑且论之）。无论表现的方式如何，但基本的构成还是脱离不了"武＋侠＋小说（故事）"这个基本模式。因此也可以说，无论是小说、漫画，还是电影、电脑游戏，只要是在广义武侠文学的范围内，都可以上述三个要素去评断其武侠精神的优劣。至于其文字洗炼、绘图技巧、运镜手法、程式功力则纯为技术问题，当分别论述。这也就是下文中对武侠电脑游戏评论的重点所在。

而游戏的制作与开发在国内大概是近十年左右的事（Apple时代不论），武侠加入游戏的内容只怕是更晚的事。以下就让我们来看看这些武侠的游戏：

历年来武侠电脑游戏之回顾

轩辕剑

类型:RPG
年代:1991年1月



宁采臣和聂小倩这两个主角名称显然取材自当时极受欢迎的电影"倩女幽魂"。其剧情内容不外是杀怪物、救人等济弱扶倾的故事,显然并未脱离外国RPG的传统,但是游戏中所刻意营造的中国武侠风味,却为当年电脑游戏界之创举。相信老一辈的玩者应记忆犹深。故事的最后,留下了寻找小倩母亲的伏笔,也让人期待它的续集……

侠影记

类型:RPG
年代:1992年4月



一个相当"爆笑"的游戏,仗着"侠影步",主角傅剑寒穿梭于众敌人与城市间,有着战斗系统,其中解谜的部分和机关的设计也有不少新的创意,将经验值的设定取消更是令人赞许,无赖般的对话风格有人喜欢,有人深恶痛绝,最厉害的是敌人隔着墙壁也能用气功打到你。

聊斋志异之幽谷传奇

类型:RPG
年代:1993年2月



细微的画面,关键字的对话,让玩者在古磐山的世界中探索,目的是消灭"赤符鬼王"。每个魔王都会放出一堆小喽啰来烦玩者,唯一的缺点可能是太直线化,太简单了些。

侠客英雄传

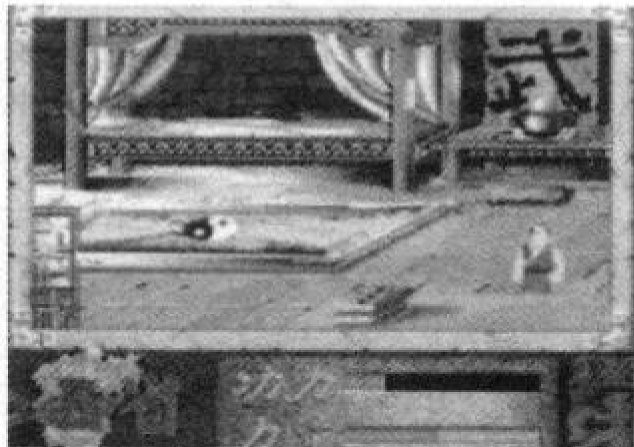
类型:RPG
年代:1991年10月



精讯在4年多前曾推出了一个游戏"侠客英雄传"。说实话,这是笔者第一个接触到的武侠类游戏,是个有日式风格的游戏。剧情相当的简单、练功、消灭魔教分舵舵主、娶老婆、当武林盟主、杀魔教教主。虽然游戏本身并无特色(将一般的魔法力改成内力),但笔者还是很怀念它。

如来金刚拳传奇

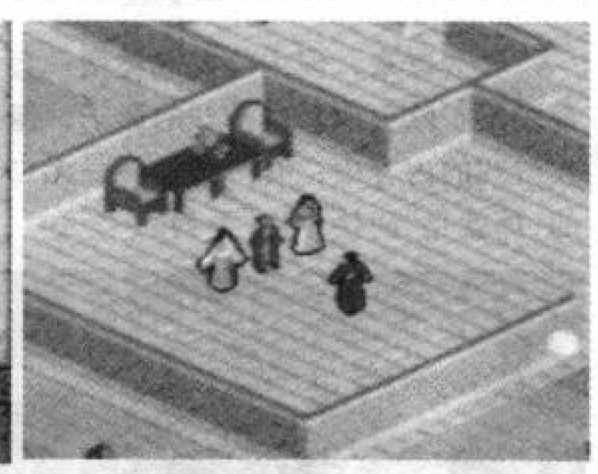
类型:AVG
年代:1992年5月



张三丰的弟子凌云,背负了二十年前的冤仇,开始往少林寺寻找身世之谜,并要学成失传已久的绝学——如来金刚拳。游戏中的提示少的可怜,玩者恐怕要花很多时间在找出下一步要做什么,算是早期的AVG代表。不过笔者玩到一半就……

笑傲江湖

类型:动作
年代:1993年4月



惊人的动画成就,简短的故事情节,和原著相差甚远的剧本,让玩者们在期待之余又掩不住失望的感觉,除了四段惊人的动画外实在乏善可陈。其中令狐冲护送林平之的情节更是令玩者愤怒,续集——东方不败可能是玩者唯一较感兴趣的地方。

历年来武侠电脑游戏之回顾

武林奇侠传

类型:RPG
年代:1993 年 6 月



时间跨越三代的故事，主角公孙纵凡乃名门之后，踏入江湖而发现已沉寂许久的冥教似乎又有死灰复燃之势……。首次将招式的生克变化放入游戏中，但因携带物品无限而使得游戏呈现一种可笑的结果——玩者根本无须管招式的生克变化，只要一直吃虎豹大还舟和蓬莱灵芝丸恢复体力和内力，敌人总会被你累死。另外，结局画面只有简单的文字叙述也让人略感失望，许多支线的剧情也尚未交代，让人有意犹未尽之感。

天外剑圣录

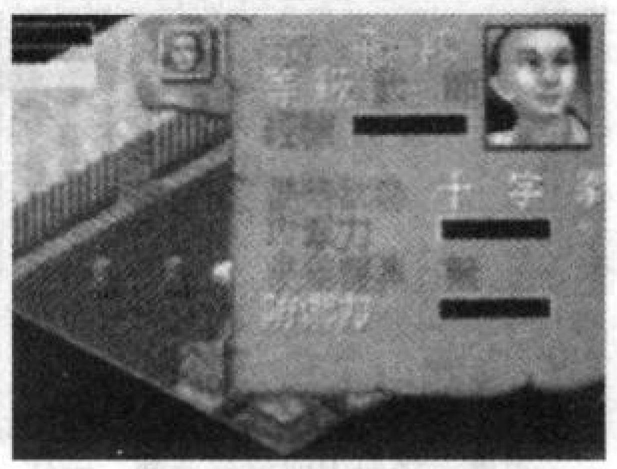
类型:RPG
年代:1993 年 8 月



一个没有武功招式和内力的游戏。利用像《蜀山剑侠传》的背景，勾勒出一段揭开灭门血案的故事。华丽的战斗场景及创新的战斗系统为玩者所称道，但容易当机和最后的大迷宫让人心力交瘁，丰富的剧情也是优点之一。

武状元黄飞鸿

类型:RPG
年代:1994 年 1 月



跟着电影的风潮而推出的“黄飞鸿”，也舍弃了经验值的设定，同时也有昼夜交替和打雷下雨的天气变化，但 NPC 过于活泼和各种讯息交代不清常让玩者陷入不得不“调查”所在的地方，以致耐性全失。动画的表现也不够好，徒占硬盘空间。

江湖外传

类型:RPG
年代:1993 年 8 月



出生于混乱的年代，武林各大帮派不但互相争斗，邪恶也充斥着全国。主角龙少奇必须扫平一切邪恶，让和平重临……。但不良的音效、缺乏中国特色的表现让玩者难以引起共鸣。

射雕英雄传

类型:冒险
年代:1993 年 10 月



射雕三部曲中脍炙人口的第一集。但不够精细的美工，操纵不易的界面让玩者对美梦成真的幻想破灭。故事虽然忠于原著，但总令人有不足之感。或许是小说的名气太大，反而胜过了改成游戏的光芒。

轩辕剑 Ⅱ

类型:RPG
年代:1994 年 2 月

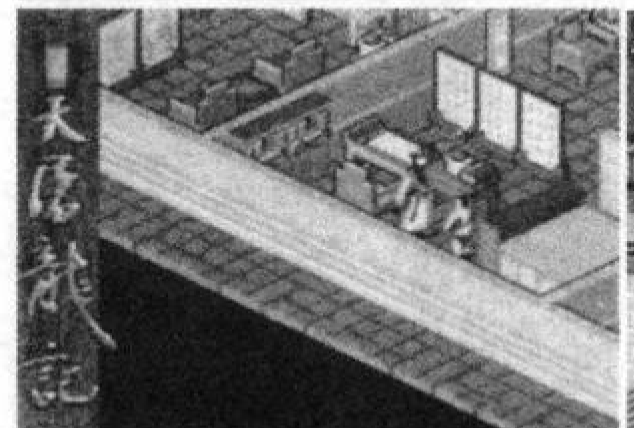


距“轩辕剑”发行的时间长达数年，让人等得心焦。其剧情曲折变化，突显正邪之分并非绝对，玩者不时会有奇峰突起的感觉。而最后壶中仙是大魔王也颇令人讶异。至宝“炼妖壶”的设计虽非独创，但将怪物合体的趣味相信也使得许多玩者废寝忘食。此外，取材自山海经的怪物造型，及中国风味的画风等种种优点使得该游戏颇受好评，可以说在各方面都是一时之选。

历年来武侠电脑游戏之回顾

倚天屠龙记

类型:RPG
年代:1994年4月



射雕三部曲中的最后一部，一样有着惊人的动画，不错的图形，称职的音效，也取消了经验值而改用剧情点的设定，对话相当忠于原著，只是整体气势略有不足。

鹿鼎记

类型:RPG
年代:1994年12月



被评为金庸小说系列中最好的一部，但在搬上萤幕后效果也不甚佳。重新编写过的对白让人感受不到原著的精华。但在游戏中加入阵法的设计相当不错。单线式的剧情让韦小宝常受困在某些特殊地点。

楚留香传奇之血海飘香

类型:冒险
年代:1995年5月



继金庸之后，古龙最负盛名的小说“楚留香传奇”也被改成了游戏。这是第一部“无花传奇”，但让人感觉似乎是匆匆赶出来的作品。大概只需1到2天即可完成游戏。在声光效果上有不差的表现，但游戏性不足成了致命的缺点。

妖魔道

类型:RPG
年代:1994年8月



第一人称视线的即时战斗系统是其主要特色。画风、造型亦呈现强烈的中国色彩。整个游戏的表现平平，虽非突出，但也还有一定水准。不过，它的故事从头至尾皆以杀戮为断，令人觉得颇不合情理，严重地影响到玩者对它的评价。

轩辕剑外传—枫之舞

类型:RPG
年代:1995年2月



因为“轩辕剑Ⅱ”太受欢迎了，因此一年后又以同一界面推出了“枫之舞”这个游戏(炼妖壶为炼妖术取代)。故事背景是发生在春秋战国时代，因此许多历史上的名人，如墨子、鬼谷子、鲁班等都会出现在游戏里。该游戏的脚本不比“轩辕剑Ⅱ”逊色，常常有令人击节赞叹之处。尤其是对游戏人物的描绘极为传神，例如蜀桑子的偏激、铸石子的痴情，都在荧幕的跳动中活了起来。相信即使将它的脚本单独抽离出来，也能够成为一部出色的小说。

仙剑奇侠传

类型:RPG
年代:1995年7月



细致的画风、简易的操作、合理的战斗设定，这些因素的确都是“仙剑奇侠传”受到玩者喜爱的重要原因。但最重要的却还是一个“情”字。从彩依默默地舍身相救刘晋元，到灵儿与魔兽决战后生死不明，逍遥只身寻妻等情节，无不令人为之心酸落泪。将“侠义”表现得好的游戏并非没有，但是能像这样以“情”贯穿全局的却是空前。仅以此点而论，它所受到的欢迎就没有什么不可以理解。

武侠热

根据手边的资料，电脑游戏史上的第一个武侠游戏应该是大宇所发行"轩辕剑"。当时最流行的游戏类型是RPG，对国内刚萌芽的电脑游戏事业来说，一个传统RPG故事加上中国特有的武侠风味是非常自然的搭配，也符合许多玩者心中的期待，是一个值得开发的市场。

在这种情形下，"轩辕剑"以日式RPG的操作界面，加上细致的VGA画面（当时最好的配备），以及中国古代的武侠背景，还有中文显示（这一点即使到了今天仍有其魅力），一上市当然就博得许多玩者的好评。"轩辕剑"的成功对国内其他有志于电脑游戏开发的公司是一鼓励。尔后如"侠客英雄传"、"武林奇侠传"等游戏陆续上市。其中尤以软体世界取得金庸小说改编为电脑游戏权利，而制作的第一个金庸武侠游戏"笑傲江湖"上市前后达到最高峰。不过，即使打着金庸小说的金字招牌，"笑傲江湖"在叫好与叫座上并未得到绝大多数玩者的一致认同。之后，软体世界虽然又尝试以不同的游戏界面，发行了多套金庸小说改编的武侠游戏，但是电脑武侠游戏的气势已大不如前，武侠热好象是退烧了。



很令人玩味的是，在武侠游戏正热门的那几年中，第一个开发出带领这股风潮的武侠游戏"轩辕剑"的大宇公司却一直都没有再发行同一类型的游戏。直到武侠游戏似乎快势微的时候，"轩辕剑Ⅱ"轰动上市。挟着绝佳的剧情，古意昂然的美工画面，就连怪物们也都考证自山海经，设计者种种的努力，让玩者有种白等的感觉。"轩辕剑Ⅱ"的成功从它在极短的时间内就攀上了销售与票选排行榜上的第一，并维持了至少半年以上于不坠，可以得到证明。其后大宇所发行的"轩辕剑外传——枫之舞"、"仙剑奇侠传"等游戏也都颇受好评。



从过去的经验可知道，一个叫好又叫座的武侠游戏，并不一定要是一个完全创新的游戏。它可能只是像"轩辕剑"一样，将一个传统的RPG游戏，搭配上一个新的武侠风味的包装，只是刚好符合了当时玩者要求的中国武侠风格与中文显示之条件，而获得了成功。或是像"轩辕剑Ⅱ"，在玩者已经厌烦于声光技术的刺激，转而期待一个真正有内涵的武侠游戏时，适时出现。

"轩辕剑Ⅱ"的制作技术并非一时无俩，它的成功绝大多部分应归功于剧情的设计和企画的设定，再配合上适当的游戏界面，恰到好处的表现出它的优点。简单说，是因为它恰好满足了玩者的需求。

武侠虽存，英雄不再？

前面曾经提到，广义的武侠文学必须要符合"武+侠+小说"这三个要素。中国古代背景的考证不难，中国武术、功夫招式不难，难的地方在于如何把"轻生死、重然诺"的侠义主精神，把游戏中人物的性格做一个鲜明的刻画，并用适当的界面表现出来。可是要如何在游戏中表现出这种英雄人物的气魄，却又是相当不易的一件事。

大家试想："天龙八部"中英雄无敌的乔峰，在和游坦之过两招后，就要躲到一旁吃个大还丹再回来继续打……这种感觉恐怕只能用"好笑"来形容了。而这也正是小说与游戏中最难取得平衡的一点。在书中，每个人的角

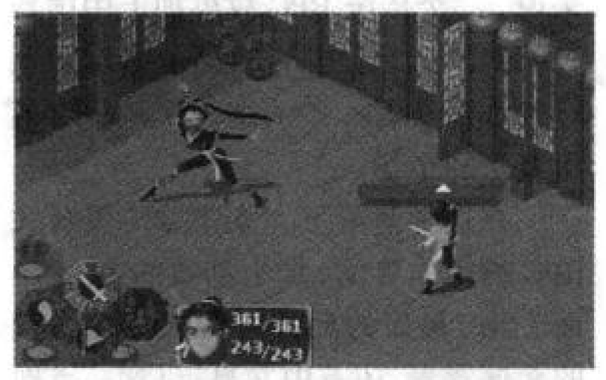
色都很明显，英雄的义薄云天，浪子的四处漂泊，恶人的阴险狠毒，红颜的温柔体贴，都让人忽喜忽悲，叹息不止。但游戏中要展现出各角色的个性就不是件易事了。常常为了程式设计的方便，看到的是整个队伍，否则就是主角



一人在逛大街，这样的代人感自然没有书中的描写深刻。但话说回来，游戏除了可以用文字，还可以利用影像、声音来加强故事的立体化，让玩者更能身历其境，所以并不是这种游戏没有发展，而是要注意其程式、企划与表现各方面的整体结合。像在“仙剑”中月如半夜起身为逍遥盖被，在刁蛮的脾气中隐藏了温柔的一面，就很让笔者“心动”……

从金庸笔下的人物一个个跃然纸上，故事情节每每出人意外，但又不觉突兀难解。看小说的读者与玩游戏的玩者所要求的，其实并没有什么不









同。今天，金庸已经封笔不写小说了，但是制作武侠游戏的人尚前仆后继。希望日后能有一个游戏也能像金庸的小说一样令人爱不释手，并且心中充满感动。笔者想这大概是所有玩者共同的心愿吧！

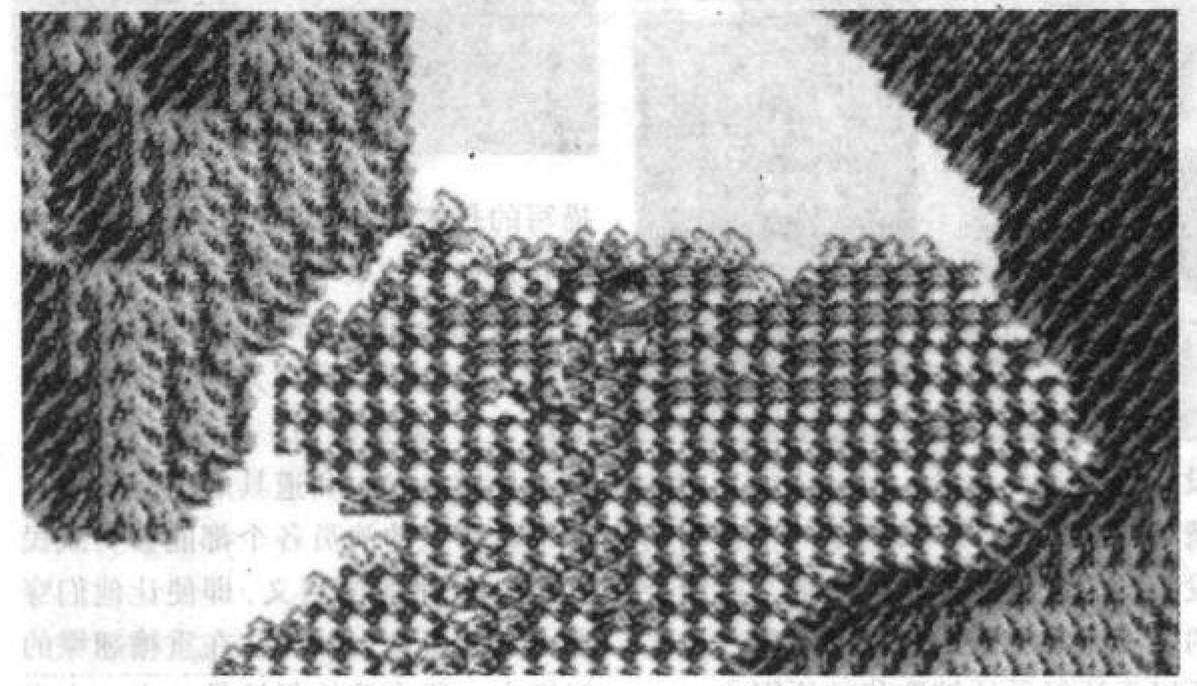
风云再起

广告界流传着一句话：“创意和黄金一样珍贵。”游戏开发公司也应该要奉这句话为圭臬。现在市面上的游戏有创意的实在不多，绝大多数都是在赶流行的风潮。这种情况在“美少女梦工场”及“天使帝国”等游戏受到众多消费者的肯定后，大家都可以清楚的看到。但是创意是什么？写到这儿，突然想起多年前的一个英文游戏，它让玩者扮演一个最低阶的日本武士，要想办法以立功、贿赂、暗杀等手段，力争上游，以求升到武官的最高职务“幕府将军”为目的。看到这段叙述，各位是不是想起了最近才发行的“太阁立志传”，这两个游戏是不是蛮类似的呢？虽然当年的那个英文游戏，由于种种原因，因此不曾受到市场的重视，但是它的创意却很令我激赏，因为它不但突破传统游戏类型界线，结合了动作（暗杀政敌时）、策略、角色扮演等方式的手段，设法去营造一个日本武士追求成功的艰辛过程。更重要的是，这是一个完全新颖的游戏，而不仅只是一个改良或模仿的游戏。虽然整体而言，它失败了，但无可否认的是，这是一个好点子，“太阁立志传”不就证明了吗？



就像流行服饰一般，电脑游戏的玩者总是喜新厌旧，他们永远在期待下一个游戏会更好，希望能够换一下口味，而销售排行榜也常常证明这一点，“文明帝国”就是一例。一个有创意的游戏，就好象顶尖的大师所设计出来新一季的服饰，会在一瞬间改变了市场的取向。





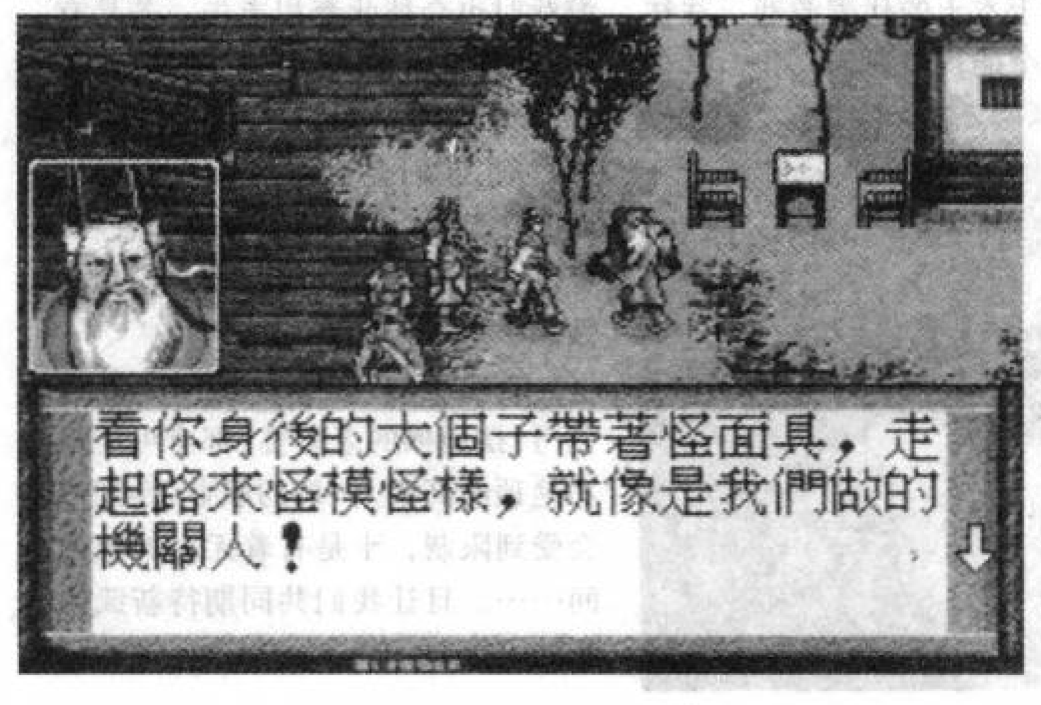
到什么叫做时代精神。在这个游戏里，玩者不仅可以从其建筑特色、种类繁多的物品等外在特点看得出来，这是一个仿欧洲中古时代的RPG(虽然它自称是一个叫做Britannia的幻想世界里)，更重要的是玩者还可以在和NPC的对话之间，深入地去认知这个游戏所创造出来的社会制度和思想观念等内在要素。这种内外之间的结合，Origin真正创造出了一个世界，一个有血有肉的世界。玩者甚至可以大胆地推断，"黑月之门"所描写的应该是十世纪到十五世纪间的欧洲社会，因为之





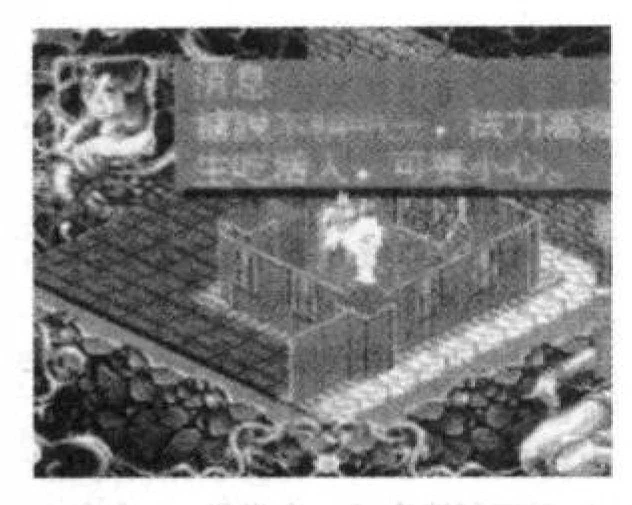
前则过于原始，其后则又有所不足。像这样细致的时代背景，国内所谓的武侠游戏没有一个能够望其项背。

可惜的是，如果仅以创意做为评量的标准，那么过去那些所谓的武侠游戏没有几个能够及格。因为这些游戏忽略了，一个武侠游戏的创意必须与其特有的时代背景紧密结合，而不只是草率地披着中国古装和武学招式的外表。也就是说，如果我们将那些武侠游戏的古装造型、招式名称全部去掉，再以欧洲中世纪的衣饰造型，甚至任何一个时代的外表，看得出来它们之间有什么不同吗？没有，完全看不出来，也就是说这些游戏可以经由这种简单的方法，轻而易举地变成一个欧洲中世纪，或是古埃及造型的游戏。所以，这些武侠游戏实际上只是有中国风味的古装游戏，并不是真正的武侠游戏，因为它们还缺少了一种武侠的时代精神在里面。



我们可以很容易地在"创世纪Ⅶ——黑月之门"中找

或许有人会问，也有许多游戏是以幻想的世界为背景，也能够展现出它的创意，为何武侠游戏一定要拘泥在有武侠精神的时代背景中呢？其实这理由很简单，您能够想像一个有金发碧目，全身铠甲的西洋武士出现的武侠游戏吗？武侠精神是有时代背景限制的，它必须是纯中国的，不只是建筑、家具、服饰、武学，社会制度，甚至连思想都必须是中国式的。即使偶然出现一两个夷狄之人，也必须像"倚天屠龙记"里的小昭一样，要融入这个中国式的社会环境里面，否则喧宾夺主，



就不成为一个武侠游戏了。这种中国式的时代背景的确是一种限制，它使





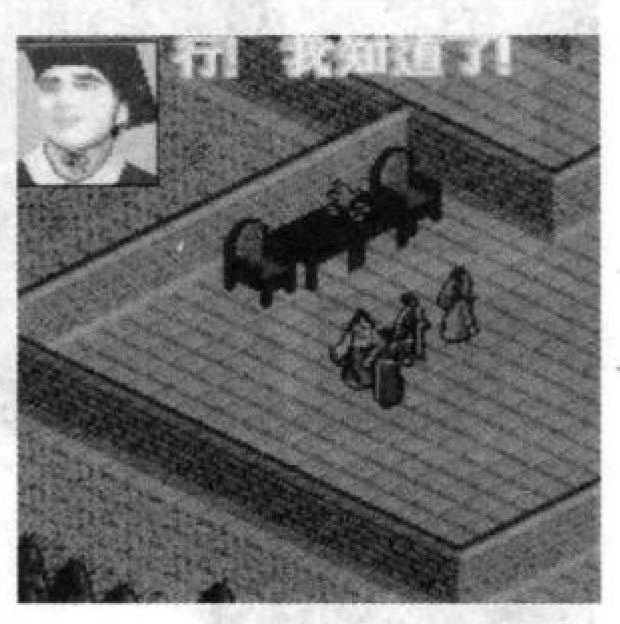
得武侠游戏的制作必须花一点心思去做历史的考证。最好是金庸的小说一样，让人一眼看出它所描述的是中国的那一个朝代。例如“笑傲江湖”虽然





没有提到时代背景，但是依据其中的情节，几乎可以断定，这是一个在明朝发生的故事。这样和历史最亲密结合的要素，其实就是金庸的武侠小说之所以无法轻易地被取代的原因之一。所以，武侠游戏是绝不能脱离中国社会而独立的。

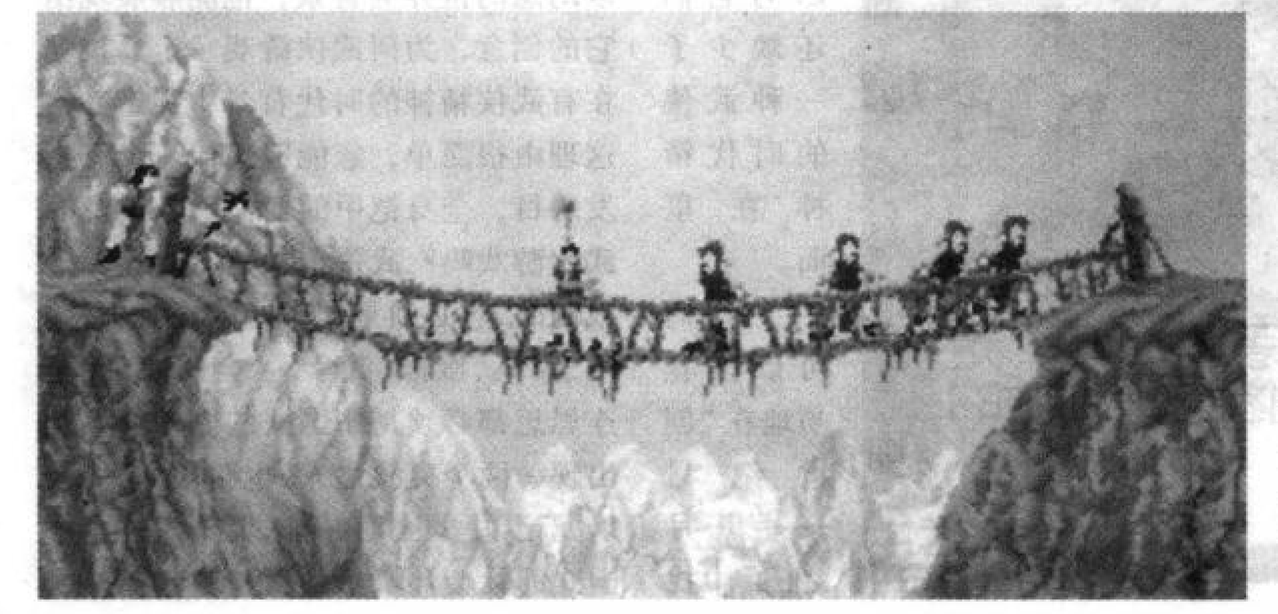
时代背景提供于游戏的是一个舞台。而每一个舞台都有它内在及外在的限制，这就是它们与众不同的特色所在。如果金庸让杨过毫无阻力地娶到了小龙女，读者会相信“神雕侠侣”



描写的是宋代社会吗？正因为他们的结合是如此的艰辛曲折，才能够衬托出当时社会的礼教严刻，即使是一个英雄人物也要付出莫大的代价。要创世纪是难，就连模仿一个实际的社会，也不是换换衣服和道具般简单的事。如果舞台上的演员各个都能够实践民主、自由、平等的精义，即使让他们穿上古代的抟袍大袖，住在重檐翘堞的阁楼中，所表演的仍然是一个二十世纪的故事。

结　语

这样的讨论，其实不应该说是结语，而该说是“展望”。因为在游戏的世界里，我们总是希望有些代表属于自己文化的东西。像是国外的“创世纪”系列，“巫术”系列，“银河飞将”系列等等都是大家耳熟能详的代表作。但是谈到属于本土的代表游戏，往往很难举出一个能代表我们文化、特色



或是属于我们自己的内涵的游戏。玩游戏的人，除了自己开心之外，有好的游戏时也会彼此奔相走告。若是有一天，国外的Internet上到处流传着“喂！那个好玩的中国游戏怎么做的那么棒？”时，我们会有多么高兴的感觉呀！而武侠游戏，正是一个好的起点。不但可以表现文化，更能深刻的表现出人性。……

在小说中，客栈的店小二、路边的乞丐、摆面摊的老婆婆，都有可能是武功绝顶的高手。一切的职业、性别都不会受到限制，于是有着无穷的想像空间……。且让我们共同期待新武侠游戏的再兴起。

Win95：Games！我们来了

原著：TimVictor & MattFirme 译：徐政棠

编者按：1995年8月24日，可怕的Win95终于降临了。为什么可怕，因为它是一个全新的操作系统。公务人员大概不会太担心，因为他们听说了现在正在使用的Excel、Office都将有机会升级到Win95版。而游戏迷们却惶恐不安，因为他们不知道自己心爱的游戏是否能够在Win95下正常的运行，也不知道Win95的游戏能力是否比糟糕的Win3.1(对于对游戏的支持性来说)强。但是，不管怎么说，Win95已经来了，它将取代Dos，替掉Win3.1的现实已经不可否认。用户们开始试着了解Win95，胆大的找一块新的硬盘装一套玩玩，胆小的则在一边观望胆大者的表情。结果是出乎意料的，胆子大的人笑了起来，胆子小的人也正在仔细的阅读Win95的安装手册。为什么？因为他们看到Win95对游戏真的很友善，甚至比Dos还热情。本人也是勇者之一，从Win95的Beta版开始就试着去了解它，现在已将系统换为Win95。但是不少朋友还是对于Win95有着莫名的排斥感。来，这里有一篇《电脑玩家》杂志的作家翻译的关于Win95游戏方面的文章（本文发表在Win95上市之前，请读者注意），看看Win95到底有多妙！

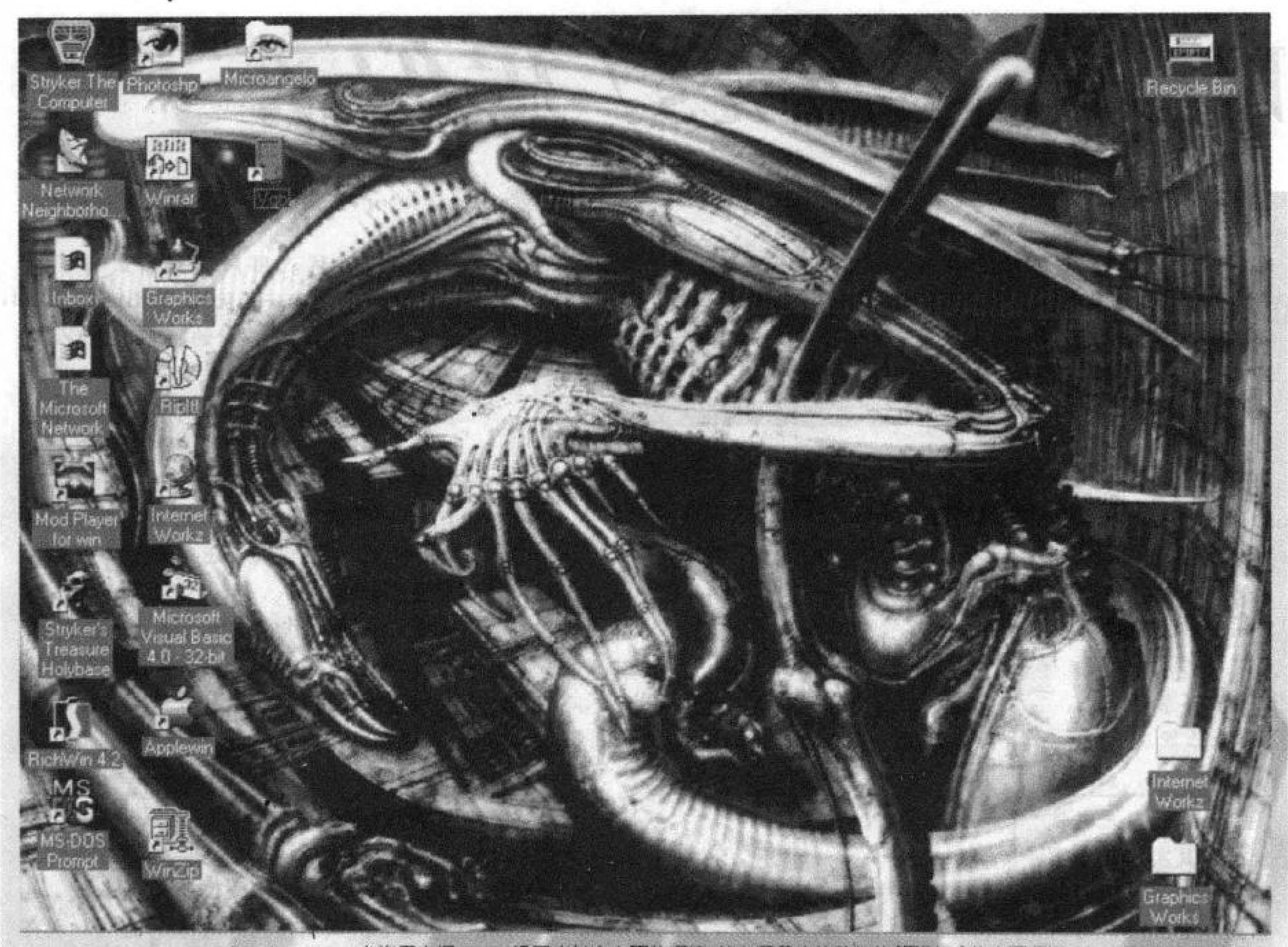
－软体动物－

◀关于多媒体外设的驱动设置十分简单

要让人诅咒微软公司，其实是件非常容易的事情。微软的总裁Bill Gates，有时被描述成年轻谦逊的天才，有时被形容为无情的大亨，双手影响了全世界电脑的走向。他是全美国最富有的人——但这并不表示他的行为十分仁慈，会为了全世界用户的心声着想。我们的老朋友Dos和Windows3.1——就是微软公司上一个以磁轨作业的磁盘作业系统部门，所发展出来的操作系统。光是乱成一团的常规内存问题、CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT的设定、和落伍的文字指令；Dos本身吓坏了那些想要进入电脑领域的新人的威力，可能比差劲的PC游戏的威力还大。您有没有看过Apple电脑的广告：数位生意人坐在餐桌上，试图了解如何去重新设定一台笔记本式电脑？这个广告相当有效的主因，是在于和现实的情况十分接近。如果有一个比Dos更好的操作系统，又有谁能估计市面上会有多少家庭拥有电脑,PC游戏市场中的成员又会增加多少人？

微软以Windows系统来回应那些对Dos感到不安的用户，让工作群在Windos3.11的环境下工作；事实上，Windows证明了它在桌上出版或是文书处理上，的确是一个十分合适的操作系统。但是对电脑游戏来说，却是一个十分恶劣的平台－主要是因为当时微软只考虑让Windows成为应用软件的操作系统，几乎完全忽略了游戏制作者和玩家的需求。现在Win95即将上市，微软似乎看到了一线光明，而发表微软注意到游戏市场对PC的重要性，并且主动支持游戏的开发平台。但是游戏设计者不愿意离开他们熟知的问题在何处的Dos，而踏入另一个新的操作系统。超出反对人士想像的事实，Win95在8月24日发行后，它即将成为一个发展游戏的崭新平台，这也正是目前游戏业中的大厂商正在着手进行的工作，包括了Electronic Arts、Sierra、Virgin……等等。虽然有些厂商还没有着手于这方面的研究，但是这些公司的数量并不多，因为，这次微软真的倾听了大众的声音。

▲新的Control Panel



▲Desktop Theme 允许用户把 Win95 设置成某个主题的环境，如上图是软体动物的《异形Ⅳ》的桌面环境。

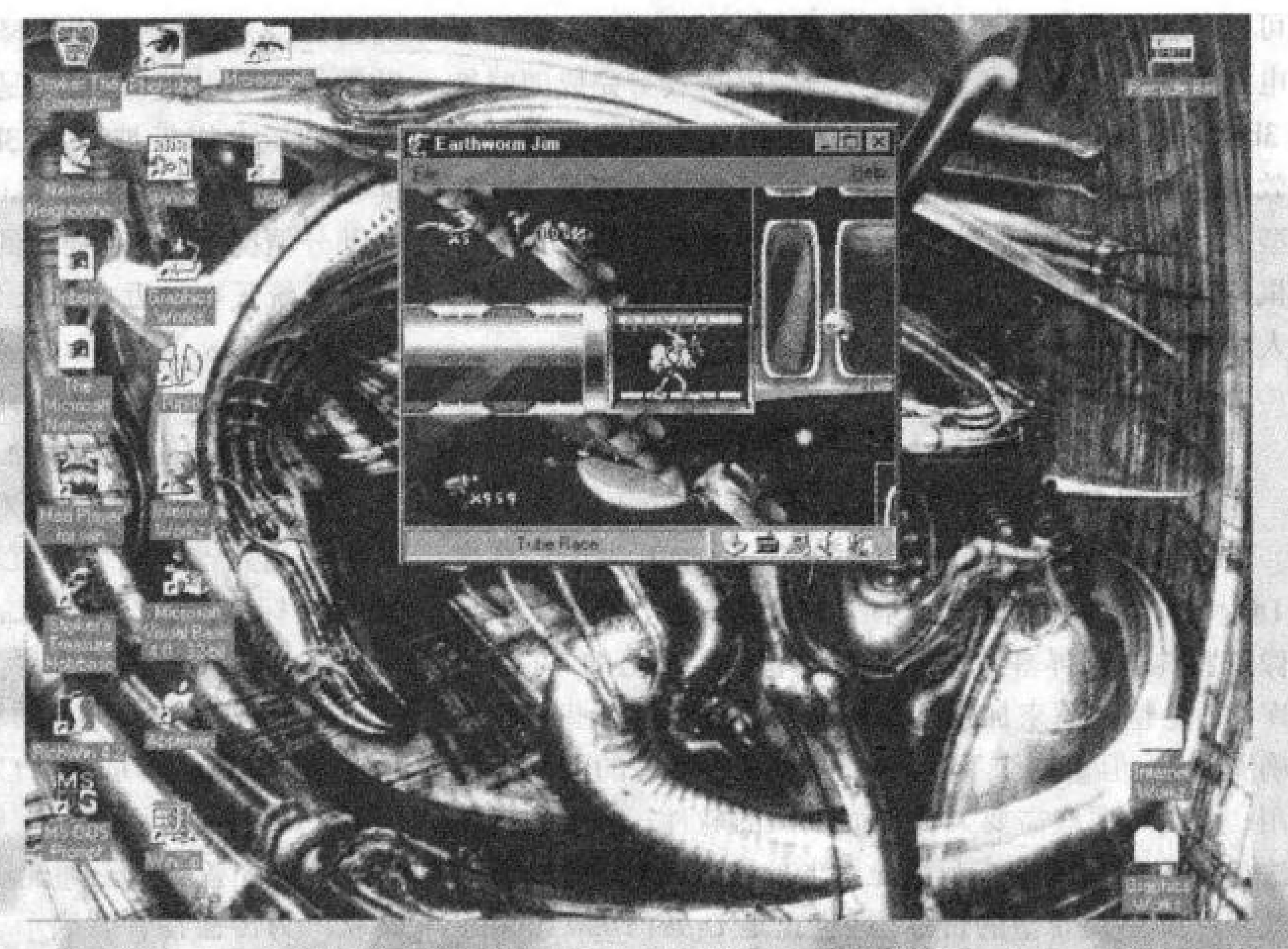
你或许想要改变……

我们会在下列的文章中，正确的告诉各位 Win95 是什么——并且从科技的角度来看看为什么这是一个制作游戏的良好平台。但最有趣的一件事情，是 Win95 本身的革命，并且特别决定和制作游戏软件和硬件的大厂商合作，制作出一个全面性的游戏发展工具——在刚开始时它的代号是曼哈顿（Manhattan），现在它已经成为羽翼丰满的 GameSDK(Software Devlopment Kit，游戏软件开发工具)。Win95——也就是前一阵子的“Chicago”，或是叫 Windows4.0－宣布的登陆日期早已超过了一年。但是当它在 1994 年，展现在工业界面前的时候，大部分的人仍然认为这个系统残留了不少还要改进的地方。在一些报导中指出它只是 Windows3.1 的改良版，而不像是众人期待的次世代操作系统；而失望厂商中，不乏参加展示会的游戏制作厂商。Mindscape 公司的科技工作人员 David Petchey 对新的 Windows 有很大的期望。Mindscape 已经决定接触更广大的 Windows 游戏市场，一个相当重要的原因，是基于 Windows 下的游戏，不象 Dos 下的游戏程序会令玩家感到恐惧。为了要完成他们心目中的游戏，Petchey 和 Mindscape 公司中的其他工程师花了数月的时间，以找出如何在 Windows3.1 下，以笨拙的方式来处理影像和声音的方法。Petchey 希望在新的 Windows 下可以使设计游戏的工作变得更简单，而且执行的效率要比旧版的 3.1 良好。

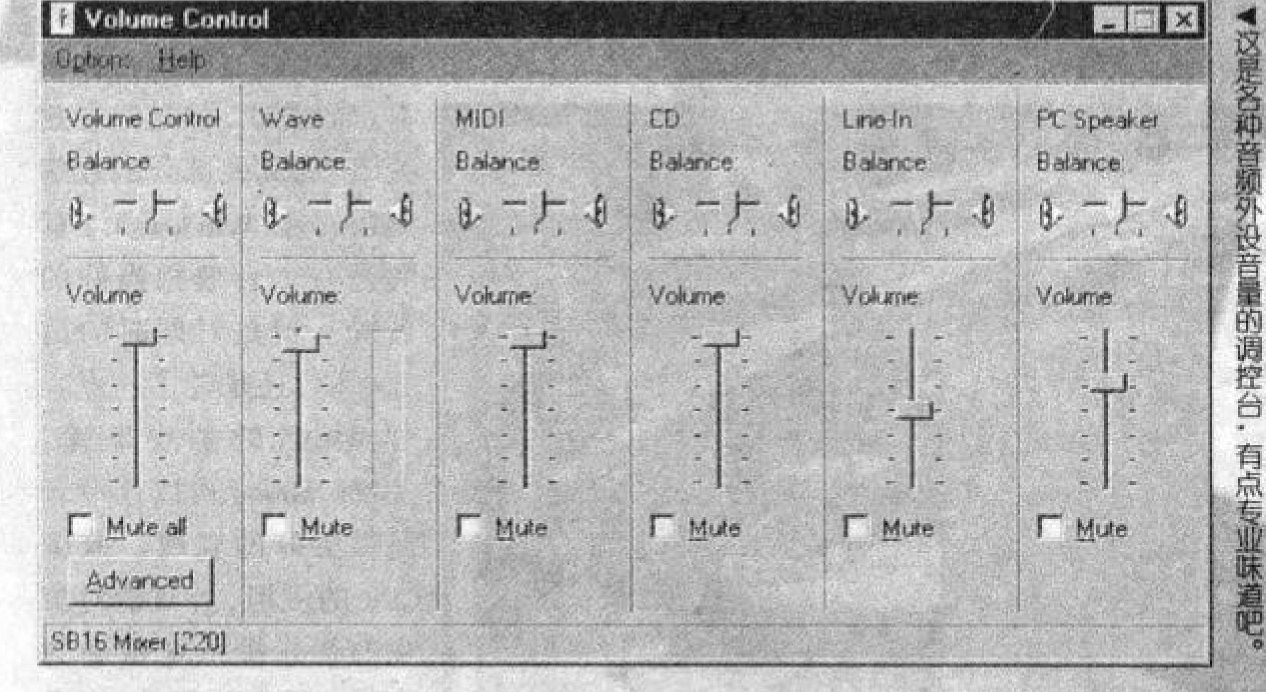
但是新的系统公开后，Petchey 和大部分的人一样感到惊讶：“我们感到十分的惊慌，因为微软展现在我们面前的操作系统，和原来的 3.1 并没有什么两样。他们的确修正了一些东西，但是在画面系统和声音系统上，和原来系统几乎是完全相同的。我们只能痛苦的抱怨。”参加这次发表会的硬件厂商也觉得毫无进展。和制作游戏的厂商一样，他们知道电脑游戏是进入家庭市场的一把钥匙——而且如果刚接触电脑的使用者使用的作业系统，能够使用 Dos 下的迷人、复杂、画面良好的电脑游戏，但是完全没有 Dos 下令人头痛的问题时，这个市场将会戏剧性的成长。为了协助他们找到独立生产线的新方法，硬件的设计师希望能出现一个操作系统，让软件的厂商能够透过这个操作系统，使用他们硬件上影像或音效的独特之处－而这正是 Windows3.1 完全不允许的现象。而这个新版的 Windows 似乎无法解决这个问题。

“数个月之后，”Petchey 说，“硬件的厂商开始和我们（游戏制作者）接触，问我们：‘我们要怎么作，才能让你们使用我们硬件上的特殊功能？’而且在这类动机之下，刺激

了所有的厂商，硬件的厂商开始和软件厂商，象是我们、EA、Origin和其他公司，一次又一次的奔走讨论。""我们同意为ATI制作一个展示程序来愚弄对方"Petchey继续说道："这个程序告诉你可以在Windows下完全不管Windows的程序码，直接把资料送到硬件上的影像记忆体。然后ATI把这些程序带到微软公司，使得他们开始觉得有点儿紧张。后来，软件和硬件的厂商参与了PC游戏协会（PC Games Consortium）。这个组织发表了下列的共同意见：如果想要让市场的潜力完全展现在眼前，Dos是完全不适用的系统。Windows靠着它的图形用户界面和程序安装简易等特点，要比Dos好得多，但是Windows的脚步迟迟未进，无法在上面制作顶尖的游戏；而且如果微软无法协助厂商解决这方面的问题，游戏软件的厂商就自己想法子解决。""这是一个非常基础的问题，"Petchey说，"现在有制作芯片、制作界面卡和制作游戏的人们共聚一室，共同说：'我们要这样。'可见我们是完全一致的，我们要的东西完全相同。微软以非常严肃的态度看待这个问题，并且开始和游戏工业密切合作，将每个人所希望的功能加入操作系统中，而建造出了GameSDK。"而且，Win95即将完成的现在，看得出这次的努力已经具有实际的成效。Zack Simpson，Origin公司的技术企划说："微软以令人难以置信的工作态度来解决问题，而且我还不是其中最难以说服的人。"游戏业界中，有一些发誓绝不在Windows环境下撰写游戏的人（象是Simpson或是其他公司）也开始研究如何在Win95下制作游戏："我们说过我们绝不在Windows3.1下撰写游戏，目前也不会改变。现在我们会为Dos和Win95撰写游戏，完全忽略掉Windows3.1。"这个现象，也证实了微软当初对游戏厂商的保证。SpectrumHolobytes对GameSDK十分信任，而决定在Win95上设计公司历史最悠久、最热门、玩家最期待的游戏－Falcon4.0。Spectrum研究发展部的SteveWeinstein表示制作出来的游戏不但可以表现得更好，而且程序真的比较容易设计："看到他们考虑到的事情后，我们知道有些东西我们再也不需要去顾虑了，象是显示卡、音效卡等等（这些都是在Windows3.1和Dos中最令游戏设计者头痛的东西）"



▲Win95强大的Direct Draw功能使《蚯蚓战士for Win95》运行起来十分顺畅。



▲这是各种音频外设音量的调控台，有点专业味道吧。

Game SDK

在微软第一次公布新版Windows失败后，决定游戏业者支持Win95意愿高低的一项重点就是上市日期。和Win95比较起来，Dos只能勉强算得上是一个操作系统－但是游戏业者却不顾这点（或者正是因为这点）而紧紧的抓着Dos不放：除了读、写文件以外，Dos并没有为游戏程序设计者处理其他的事情；不过至少Dos并不倒象Windows3.1一样，妨碍游戏程序的设计者去完成他们想要完成的工作。要写出一个受玩者强烈欢迎，表现可圈可点的游戏，程序师必须能够控制PC上最低级的硬件部分；就这一点来说，Windows3.1的程序库和服务项目正好卡在这个环节上。而Win95的新游戏系统，GameSDK，是微软公司所提供游戏的设计。靠着GameSDK的五种崭新应用程序界面（Application Program Interface，以下简称API），Win95不但可以执行Dos下的游戏，而且可以增加游戏的执行效率。Direct Draw API可以让游戏程序师完成控制整个画面，并

且可以使用显示卡上面的硬件加速器 Reality Labs API，不论电脑上是否加装硬件加速器，均能以高效率完成即时性的 3D 图像；Direct Sound API 增强了游戏中使用的音乐和音效；Direct Input API 提供的新界面，可直接支持革命性的新型游戏控制器，也能让游戏程序师以更容易的方式来使用鼠标或摇杆；Direct Play API 则支持了在 Win95 下的网络多人联机功能。

Direct Draw

这并不是第一次看到微软试着加强 Windows 版的画面。Video For Windows 已经包含在 DisplayDIB 画面程序库和 DCI 设备界面中，这二套系统的设计用意，都在于增加影像资料传送到屏幕的速度。而微软去年推出的 WinG 程序库，则是特别用来加强 Windows 下的游戏。这些程序库的确有帮助，但是仍嫌不足。WinG 对某些形态的游戏十分有用，特别是那些需要大量平面绘图的软件；但是它仍然无法让程序设计师直接利用显示卡的硬件功能，所以并非游戏程序师热切希望的目标。这也正是 Direct Draw 出现在 Win95 游戏子系统的主要原因。对游戏程序设计者来说，Direct Draw 表示 32 位传输、Ring - Zero、设备独立、直接存取硬件卡上的影像记忆体、模式设定、翻页功能及半透明功能。对玩家来说，这套操作系统的变化可使 PC 上第一个游戏更加流畅、快速。在 Direct Draw 下，微软确信游戏设计者可以使用和 Dos 下相同的编程技术，而程序执行效率在最差的情况下，也不会比 Dos 低。除此之外，微软取得以制作先进的即时 3D 画面程序库 - Reality Labs 而闻名的英国 RenderMorphicsLtd. 支持。以往想要在 PC 上制作 3D 游戏的公司，必须面临二个选择：自行开发一套处理 3D 多边形贴图的程序引擎（这可不是件容易的事情），或是付出一笔可观的资金以换取处理 3D 多边形技术（象 Render Morphics）的授权。在 Reality Labs 的程序引擎即将成为 Win9 的一部分情况下，游戏程序的设计者可以有更容易的选择游戏子系统是在最近才加入 Win95 的计划，而某些历史的迹象可以从 Direct Draw、Reality Labs 和 Windows 标准的 GDI（Graphical Device Interface，图形设备界面）界面的合作上看出来。Direct Draw 和 Reality Labs 每一个均是独立完成，独自作业的的图形系统，和 GDI 是完全自主的，每一个软件系统使用自己的设备驱动软件；Reality Labs 遵循新式的 3D DDI 标准，同时 Direct Draw 有自己的 HAL(Hardware Abstraction Layer，硬件抽取层)。微软保证在未来的版本中，，让 Direct Draw 与 Win95 的标准画面服务结构更紧密的连结在一起。Direct Draw API 在设计时，以能够在 486DX - 66 的 PC 上顺利执行为标准，如果使用的机器是 Pentium 等级 CPU 或是配备了图形加速设备，可以获得更好的效果。在微软广为传播福音时表示，没有理由不让价值 2500 美元的 Pentium 电脑，超越价值 300 美元的游戏机。Direct Draw 甚至可以靠着显示卡上的加速器，得到更佳的效率，这也是 PC 游戏上一直无法顾及的层面。而且，在目前软件标准可让游戏直接使用到硬件加速器的情况下，我们可以想象显示卡的硬件也即将出现革命性的变化。

▼在 Win95 下，一切的工作都是由下方的工作栏开始的。

Direct Sound

当我们谈到 PC 游戏时，画面通常是最引人注目的焦点，但是声音也是绝对重要的一环。如果你对这一点感到质疑的话，试着执行你最喜欢的游戏，但是把音效关闭。和其他部分的效率比较起来，Windows3.1 真的是一个音效相当好的系统 - 但是对即时的游戏来说，还是差了一点。对 Win95 的游戏来说，Direct Sound 可以让声音提供更好的表现，减少 CPU 的负担，并且能对游戏的音乐提供更精确的控制。最大的改进，在于 Direct Sound 减低了潜伏时间。从一个游戏发出指令要求播放一段声音后，可能要等待数百毫秒后，Windows 的程序库才能开始播放指定的声音。在 DirectSound 下，潜伏时间会被减少到 50 毫秒之

内，这点在制作者试着把影像和声音同步的时候十分重要。Direct Sound 也可以担任混音的角色，让游戏可以同时播放数个不同的音效，而音乐不致于因此而中断。就象 Direct Draw 和 Windows GDI 的关系一样，Direct Sound 是一套自给自足的声音系统，独立和 WinMM Wave 和 MIDI API 共同运作，而且很平顺。微软计划在往后的版本中，会将它们以更完整的方式组合在一起。

Direct Input

在 PC 系统的各个部分中，输入系统可能是拒绝进步的部分。在我们看到 CPU 芯片、显示卡、磁盘驱动器、音效卡的进步时，通常瞠目结舌；但是我们仍然在使用二种最常见的控制器：早期 PC 上就出现的模拟摇杆，和平面的鼠标。看起来又是一个令人头痛的问题：制作者真的很想让他的游戏使用新型的控制装置，但又有多少玩家会为了一两个游戏，而去买一个革命性的新型控制装置。Direct Input API 可能就是打破这个僵局的主要力量。它担任的工作是游戏和控制器之间的界面，即使市面上出现了一个全新的控制界面，只要它提供 Direct Input 的驱动程度，这段小程序就可以告诉 Direct Input 如何去使用它。最先符合 Direct Input 的设备应该是数字式摇杆。读取模拟式的摇杆接口将会严重浪费 CPU12%的处理时间，所以数字式的界面将会更有效率。Direct Input 同样能开启游戏用新型控制器的大门，厂商可以制作更多的按钮、更多的摇杆、或是提供多人同时使用。另一个 Direct Input 支持的新功能，可以将电脑的讯号回馈到输入设备上，这点在赛车或是飞行游戏时势必会引起相当的震撼。毕竟，PC 和大型电玩赛车游戏最大的不同，就是大型电玩的方向盘具有反作用力，让玩家可以"感觉"到路面的状况，也能更精确的把车辆发挥到极限。PC 的摇杆不但增加了 CPU 的处理时间，而且你每玩一个游戏都必须重新设定，也是个相当大的妨碍。DirectInput 的控制界面可以让你以标准方式，完成摇杆设定后再也不必烦恼。这个系统也可以让你完全设定的对应方式，让你决定那一个按钮或摇杆在每个游戏中的作用。在 1996 年之前，输入对应的功能不会出现在 Win95 中，但是在它出现后，一定会成为和各种游戏打交道的好帮手，不过在飞行游戏和赛车游戏中，它的效用可能不是那么的明显。

▲手柄的设置不再让人感到麻烦了。

Direct Play

和不是人类的电脑对战，或许是一个不错的挑战，但是和另一个人同时进行游戏却有不同的感受。他们通常是以竞赛为主题，然后你可以成为他们的盟友或是敌人；甚至在不同的时间，玩同一个游戏。主要是因为人类心中微妙的变化，使得多人游戏比单人游戏有趣得多，这也是电脑无法做到的。而靠着长距离的多玩家游戏网络，你将有个机会找到另一个玩家对玩，而这个人可能在全世界的任一角落；你们往后也可能在任何时间再度相遇。连线游戏的确十分热门，但是在游戏中加上这类的程序码可不是件简单的工作。和控制每一个可能发生在 PC 上事情的工作比较起来，连线不但要知道目前机器上的动作，不得知道其他 PC 上的现象；而每一台 PC 的执行速度可能都完全不同。而现在有方法解决通讯方面的问题，可能是网络暂停一小段时间，或是其他的系统暂停下不到，或是可以在任何时候中止任何动作。Direct Play 帮助程序设计师分担大量此类的问题。游戏可以使用 Direct Play API 打开网络的联接，让玩家在线上注册或是把文字讯息送给其他玩家，而这些动作可以用在 Modem、INTERNET 或是局域网络中。由于 Direct Play 支持各式各样的 Modem、网络界面卡和网络系统，游戏设计者可以把更多的时间花费在如何把游戏做得更有趣上。在 Win95 的游戏子系统和游戏软件开发系统(GameSDK)，设计者可以花较少的时间在支持硬件和系统软件上，而将他们的注意放在他们最应该花费精神的地方：制作出令人赞赏的人物、环境，并设计出刺激、具挑战性、可玩性的游戏。

动机和结果

当你在考虑 GameSDK 和其他操作系统提供的功能时，Win95 的确令人印象深刻——而且这是 Windows 第一个对游戏制作环境采取友善态度的操作系统。但是为什么经过了这些年后，微软突然开始考虑 PC 的游戏市场，并提供大量的支持呢？和我们讨论过这点的人士，没有人认为微软的 GameSDK 是看到长久以来被忽视的游戏市

场，而突发善心。“我可以告诉你一个很简单的理由，”Origin 的 ZackSimpson 说，“微软想要跨足游戏界。他们不作纯为他人图利的事情，只做对自己有利的举动。他们最强大的策略，就是把他人的利润变为自己的利润。” Spectrum Holobyte 的 SteveWeinstein 也以自私的动机猜测微软的动向：“我想微软之所以才突然说‘嘿，我们不必强迫家庭中的使用者买 Win95，所以我们要怎样才能让一些老使用者跳进来？我们让游戏在上面执行得很棒！’”不管微软的动机为何，结果是它的方便性使迫切的盼望有更多的软件和硬件支持这个微软的新型操作系统，并且希望它拥有更好的的效率、更少的的问题，而且比以往操作系统能发挥更佳的效果，包括 Dos。此外，游戏的制作发行厂商多多少少也基于自私的支持 Win95 - 他们都依靠着 Win95 真正的潜力，使游戏的功能和游戏性更上一层楼。“让我们面对现实，” Weinstein 说，“往后几乎每一台电脑都会搭配着 Win95，所以我们基本上就必须承认它，而且我看不这套系统会失败的因素；现在的问题，只是要花多少时间才能让老一辈的用户进入这个平台。” Papyrus(制作 Nascar 的公司)的副总裁兼技术人员，David Kaemmer，对预期完全没有软件安装困难的现象感到兴奋，因为以前打电话来查询问题的用户中，将近 80% 的用户的问题都是发生在硬件设定、内存管理，或是其他与硬件有关的问题，和软件是完全没有关系的：“我们的客户中并非每个人都是 PC 游戏迷，只想在闲暇时间享受一下赛车的快感。所以我们经常会接到大量的电话，抱怨他们的游戏无法执行。我想 Win95 可以帮助他们解决不少这方面的问题。” Zack Simpson 和 Origin 公司签约成为开发厂商的一部分，而得以使用 GameSDK 的 API 来支持更新型、更令人兴奋的硬件设备。“现在的情况是，几乎每台电脑上的显示卡都有些灵巧的硬件功能，” Simpson 说，“这些我们以前当做是垃圾的硬件，都是用来加速 Word 或是 Excel 这类的应用程序，而这类的硬件从 1990 年就开始出现了，我们只是因为没有这些硬件上的功能。除此之外，我还找到了一大堆使用上的技巧，是我以前在 Dos 下完全无法使用的”。“若是撇开制作者的身分不谈，”Simpson 说，“我是一个满意的用户。”我们询问 Mindscape 的 David Petchey：“你的意思是若以技术人员的层面来看，在 Win95 下的游戏制作平台要比 Dos 来得更好？”“是啊，”他的回答简洁而有力，“这将会是一个大冲击。”

责编/软体动物

▼Win95 强大的多工系统，可以让你同时玩十几个游戏，只要你的机器承受得住。



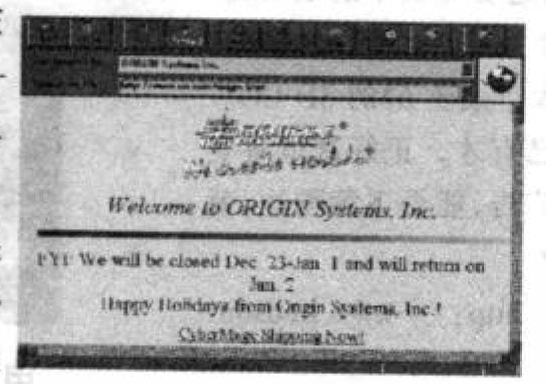
想找游戏资讯吗？上 INTERNET 吧！

文/软体动物

96年，将是INTERNET在中国茁壮成长的一年。如果不出本人所料，96年中国的INTERNET服务质量将有大幅度提高，服务器MODEM慢，服务费用高这类情况将会大大改善。为什么？96年将有许多家公司在国内提供INTERNET服务，竞争会使这些公司的服务质量改善的。对于爱玩游戏的人来说，他们最关心的就是INTERNET能给他们带来什么。这么说吧，INTERNET能让您了解一切您想知道的东西。比如您想找有关游戏《ULTIMA》的资料，只要在COMPUSERVE或NETSCAPE中SEARCH一下"ULTIMA"，十几秒钟后您就能收到十条SEARCH到的资料，继续SEARCH下去就有可能得到几十甚至上百条信息。可以说在INTERNET上您愁的不是找不到想要的东西，而是给您的东西多得看不完。初上INTERNET的人会因为不会寻找资料而浪费许多时间，本文就在这提供给您一些游戏公司的HOMEPAGE，慢慢看吧。

PC GAME

游戏业大哥大EA公司，旗下有ORIGIN与BULLFROG，还有EA SPORTS，您有空可以去看看。ORIGIN—http://www.ea.com/ORIGIN html



在这里您能找到有关《银河飞将》《生化法师》《铁血十字军》《AH—64长弓》的最新消息。也有《银河飞将4》DEMO版(13MB)《生化法师》DEMO(9MB)可让您下载，不过以国内服务器上MEDOM的速度，恐怕设人敢花5到6个小时下载。

牛蛙—http://www.ea.com/BULLFROG.html

牛蛙公司的作品总是让人振奋。要想了解《极道枭雄Ⅱ》《CREATION》的情况，就去牛蛙的HOMEPAGE看看，许多大幅游戏画面(SCREEN—SHOOT)让您看到口水四流。



VIRGIN也是游戏业中老大级公司，旗下最有名的要属WESTWOOD了，

WESTWOOD—http://www.west wood .com

现在去WESTWOOD主页，能使您对《C&C》更加了解，说不定还有《C&C Ⅱ》的消息的哟。或者温习一下《凯兰迪亚》系列也好。

因制作《魔兽争霸》而晋升至精英级公司的BLIZZARD公司也有自己的主页。



BLIZZARD—http:// www.blizzard.com在这里可以看到《魔兽》系列和其它一些游戏的情况。

ID公司以其DOOM TOO游戏扬威世界，现在ID公司已拥有《DOOM》《DOOM Ⅱ》《ULTIMATE DOOM》《HERETIC》《HEXEN》《QUAKE》这么多的DOOM TOO游戏了，想知道他们又在酝酿什么东西的话就去他们的主页上看看吧！



ID公司—http://WWW .IDSOFTWARE . COM

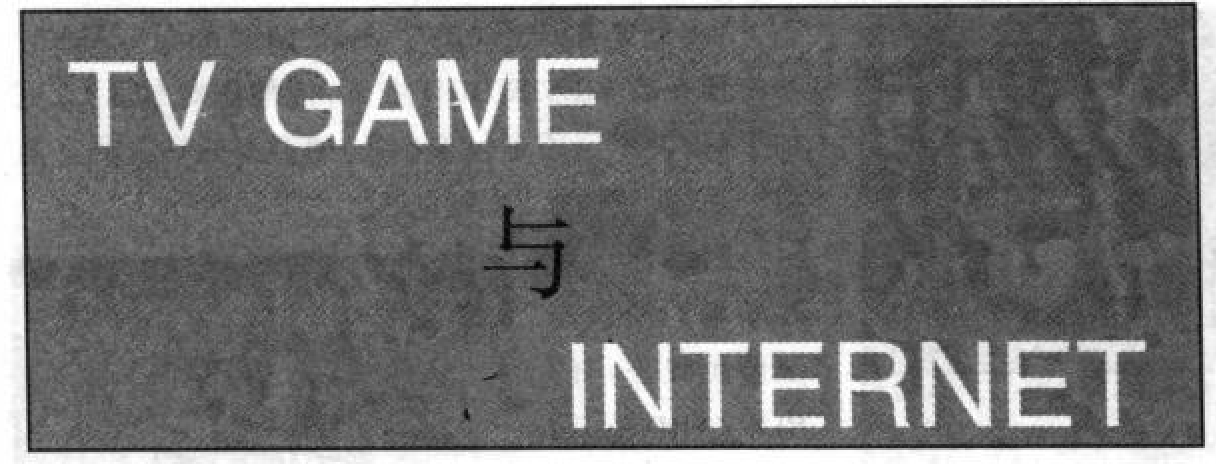
SIERRA是个多产的公司，冒险的、空战的、智力的、策略的、体育的什么都有。想对SIERRA的咨讯一网打尽，别忘了去他的主页看看。

SIERRA —http:// WWW. SIERRA . COM



不过如果在SIERRA的主页里您不注册，是看不到什么的。注册一下吧，反正也不要钱。好，一口吃不下胖子。这次先介绍一些PCGAME的主页，下回再告诉您TV GAME的消息。





上期关于 INTERNET 的文章各位看了吗?嗯?难道只有 PC GAME 玩友喝彩吗? 噢! 上回忘了介绍在 INTERNET 上有关 TV GAME 的 HOMEPAGE 了,现在就向大家汇报。



任天堂: http: //www. nintendo. com

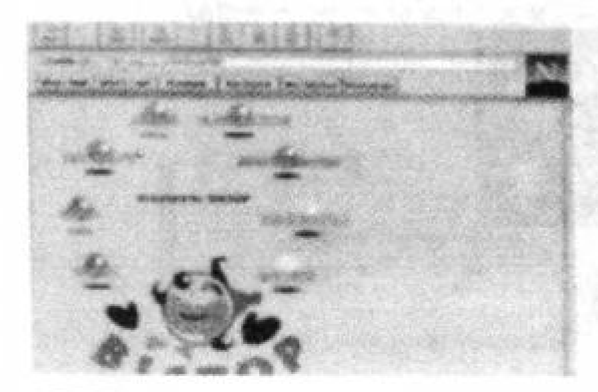
这个是美国任天堂的 HOMEPAGE, 这里有关于超级任天堂, VIRTUAL BOY, 还有即将推出的 ULTRA－64 的最新资料。但美国任天堂的资料好象不够新, 日本公司的 HOMEPAGE 正在搜索。

SEGA: 日本: http: //www.csk.co.jp/chap2/sega－e.html

美国: http: //www.segaoa.com

日本 SEGA 的 HOMEPAGE 好象比较死板, 只介绍了一些公司资料。美国 HOMEPAGA 就生动多了, 有关于 MD, SATURN 的各种资料, 还有介绍一个游戏是怎样制作的 HOMEPAGE。感兴趣吗?

SONY: 日本: http: //www1.sony.co.jp



美国: http: //www.sony.con

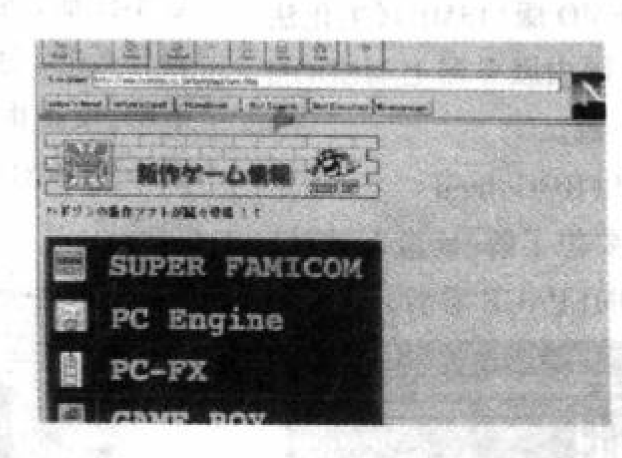
与 SEGA 相反, SONY 公司的日本 HOMEPAGE 比美国 HOMEPAGE 设计得更有创意。而且你可以在日本 HOMEPAGE 中写信给 SONY 公司, 谈一下您个人的想法。也许给 SONY 写封信能把您带上 GAME 制做之路哟!

史克威尔: http: //www.spin.ad.jp/square



RPG 泰斗史克尔威尔也加入了 INTERNET。最近史克威尔的 HOMEPAGE 正在介绍新作《BAHAMUT LAGOON》和《太空战士 6》的 3D CG。如果您认为自己有才, 正好这里有史克威尔的招聘广告, 能否飞黄腾达, 就看您自己了。

HUDSON: http: //www hudson.co.jp



以《天外魔境》与《炸弹人》闻名的 HUDSON 也来凑热闹, 东西不多, 看看再说!

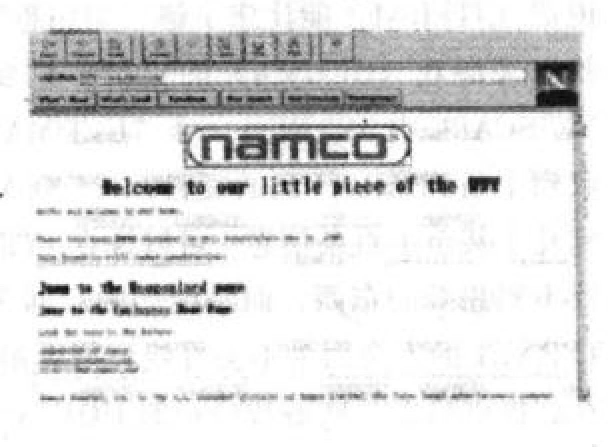
3DO: http: //www.3DO.COM

由于 3DO 只在美国接驳了 INTERNET, 所以 HOMEPAGE 里只有美版游戏的介绍。东西还是蛮多的。想了解 M2 吗! 自己去看看吧!



NAMCO: http: //www. namco. com

NAMCO 的作品在街机与家用机上都获得了很大的成功。NAMCO 在美国建立了自己的 HOMEPAGE 要去看哟! 可能有《铁拳 II》的介绍呢!





用 INTERNET 须知

PC 用户:

MODEM 一个(14400 BPS 以上)

INTERNET 帐号

观看 WWW 的软件, 如 INTERNET INA BOX 或 NETSCAPE

游戏机用户:

报歉, 国内暂时没有专用外置。不过 SS, PS, U64 今后都可以。

警告

没有经济来源或没有克制力的朋友请不要申请 INTERNET 服务。否则每月上千元的服务费会让您欲哭无泪。

INTERNET与游戏杂志

文/软体动物

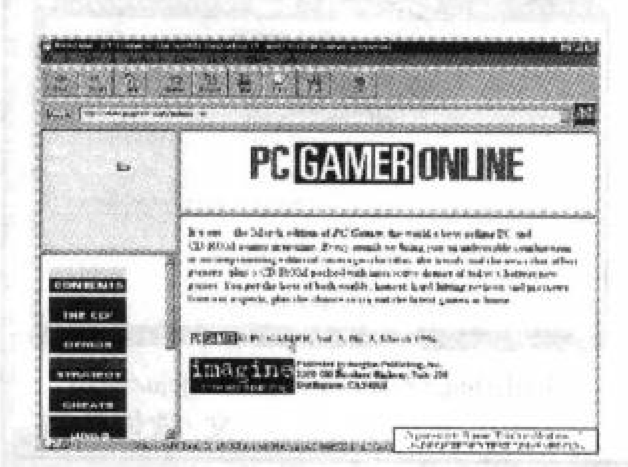
在INTERNET上，除了各游戏生产厂商有自己的HomePage外，许多著名的游戏杂志也有自己的HomePage。一般这些主页里放置的都是该杂志的当月号内容，可说是杂志的电子版。游戏杂志有自己的主页好处在于在发行范围外的读者也能及时的看到当月的新杂志，而且可以下载由杂志提供的游戏试玩版，缺点在于由于主页负责人比较忙(或是懒?)和图片会占用大量传输时间，主页上的杂志通常内容大大少于当月期刊内容，许多文章没有图片。但是对于咱们这些看不到国外杂志的人来说,已经很满足了。

Computer Gaming World是本人阅览的第一个杂志主页,该杂志的中文版也就是台湾省的《电脑游戏世界》杂志。主页内容有新游戏展望,游戏回顾,试玩游戏区,攻略秘技区等等。主页大体上看较朴素，似乎没有发挥好NETSCAPE2.0的优势。主页位置在

www.zdnet.com/gaming



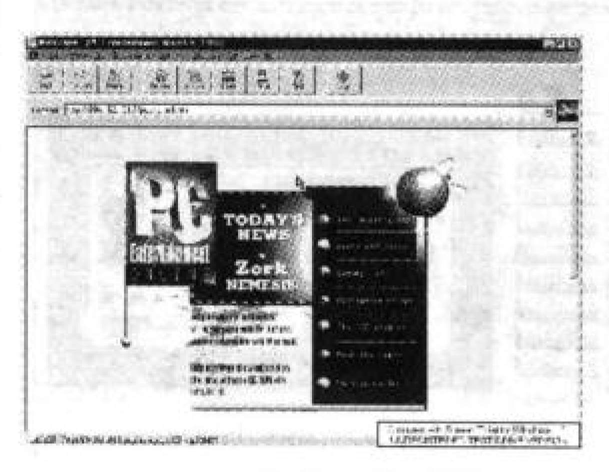
PC GAMER也是著名的电脑游戏杂志,它与台湾省的《电脑玩家》杂志也有合作关系。内容也多为新闻、攻略一类的东西，主页中加入了动画和滚动字幕，如果您十分怕听硬盘狂读数据的声音,就不要看了。



PC GAMER - www.pcgamer.com

PC ENTERTAINMANT是最近刚刚登上INTERNET的电脑娱乐杂志。内容除了部分新闻与试玩游戏外，许多内容页面还在架构中。总之，多看一个杂志没什么坏处。可能由于该杂志还在试刊中，所以地址使用的是IP地址，如有变化，杂志应该会给用户发E-mail说明。

PC Entertainment - 204．162．101．7/pcehome1



Future Net是英国著名的INTERNET资讯服务网，所以自然少不了有关游戏的东西。不过要想阅读Future Net的内容，必须先填写一些个人资料并注册,才有阅览的权限。另外要注意,英国的线路较慢,浏览时要有耐心，



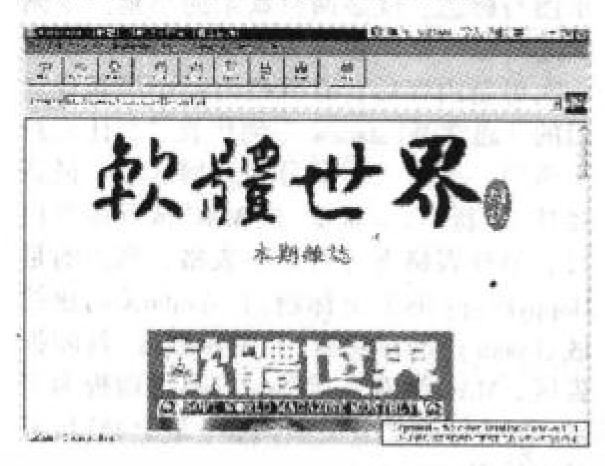
Futare Net - www.future.co.uk

Game Master是一个包括在Futnre Net下的游戏杂志，也是英国销量最大的TV Game杂志。INTERNET上的TV Game杂志较少，所以Game Master的Homepage是不可不去的。只有在Future Net上注册的用户才能阅读该杂志

软体世界杂志在国内是拥有最高声誉的中文电脑游戏杂志，该杂志的主页刚推出不久，大多数内容为《软体世界》杂志当月期刊的内容，不过通常只有部分内容和图片，还不如看杂志（期刊)过瘾。不过《软体世界》主页中最棒的是它有一个专页Link了许许多多的国外游戏公司、游戏主题区以及最受欢迎的几十部漫画的主页，由此页可以找到许多好东西。



软体世界 - www.soft - world.com



《新游戏时代》也是一本台湾省的电脑游戏杂志，内容同样是该期刊当月号的部分内容。不过该主页中的新闻快报最值得一看的，想了解Win97 - Nashville开发情况吗，想知道为什么一夜间INTERNET上无数主页全刷成黑色背景了吗,在这里都能找到答案。

新游戏时代 - www．acertwp．com．tw/index21/index2



Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

INTERNET 的游戏聚宝盆

以前介绍了 INTERNET 上的许多关于游戏的东西。但都是各个游戏厂家自己的 Homepage，用户在这个主页里看到某一个或某几次有关联的游戏厂商的消息。这样一来，想搜集一些新闻的话，一个主页一个主页的看会很浪费时间。有没有什么主页可以综合一下所有关于游戏的新资料呢?当然有，而且非常多。这类的主页不是由某个游戏厂商建立的，也不是由某个杂志办的。大多数是私人或是类似俱乐部之类的组织建立的。因为不属于某个厂商或杂志所以这类主页上会有各个厂商的新动向，不受约束就是好。而且什么都有，象 PC 游戏，MAC 游戏，TV 游戏等等。另外，这类主页在游戏秘技、攻略、修改工具方面做得很好，几乎每个主页里都有几千个秘技或攻略。还有就是新游戏的试玩版与升级补丁，在这类主页中占有重要地位。下面就让我软体动物带你们来看一看吧!

HappyPuppy，意思是快乐的小狗。这是最著名的游戏聚宝主页的名称。主页的背景图与标志，就是两只欢乐的小狗。主画面通常是一张彩色的大表格，列出了最新一次更新内容后，有哪些内容是最新最热门的（通常 Whatsnew 一词代表"有什么新东西"）。表格里大致分为新增区域、最新秘技、最新 PC 试玩版、最新 MAC 试玩版等栏目。另外表格下方有个小表格，列出的是 HappyPuppy 的分页标题，有 AvatarX 的秘技区、Doom 迷的讨论区、儿童家教区、新闻报告区、MAC 游戏区等等，内容可谓极为丰富，而且每周都会更新内容，是个 PC 玩家必去的 Homepage。



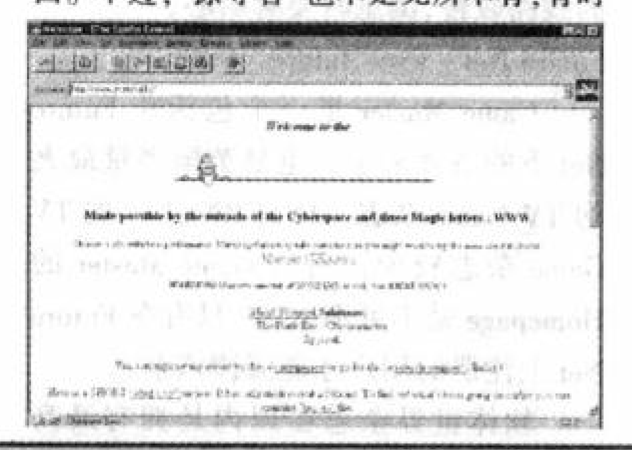
URL: http://www.happypuppy.com

Tim' sClubhouse，是一个新办的 Homepage，丰富的内容，新颖的界面使它快便与"快乐的小狗"平起平坐。在 Tim' sHomepage 的左边，是个很方便的菜单，包括厂商主页表，热门游戏列表，秘技提示攻略区，硬件讨论区，电子杂志区，新闻组，试玩区等。浏览者无需在 NETSCAPE 中重复"Back""Forward"的动作，就可以选择新的区域去阅览。而且这是个包括了 PC 游戏与 TV 游戏的主页。但是这个主页也有两个小毛病。一是如果你在该主页注册了使用权后，该主页的系统会隔三差五的给你发 E－mail 告诉你某主页地址变更。本人至少收到过 15 封左右的地址变更信，但只有两次是真的变动。虽然给他们发一个带有奇怪密码的信便可中止此行为，但又怕哪天地址真变了又找不到家了。另外就是 DEMO 版的更新问题。通常主页新后会在新东西前加入醒目的"NEW"的字样，但 Tim's 主页经常更新后会加入一些很老的游戏的 Demo 版（正版都发行了），让人有种滥竽充数的感觉。尽管如此，Tim's 的主页还是必看不可的。



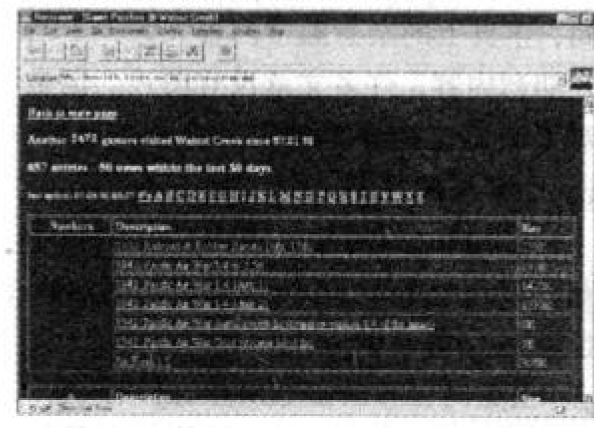
URL: http://www.heaterworld.com/timspage.html

现在的 PC 游戏，声光效果越来越好，但难度也越来越高。这样一来，攻略与秘技便成了玩家们的救命草。在 INTERNET 上，收集攻略秘技最全最新的，恐怕是这个"掠夺者中心"(SpoilerCenter)了。听名字好象是个 Piracy 的中心，实际上这里很正规合法。"掠夺者"收集秘技攻略的方法，是在自己的主页"悬赏"某某游戏。过不久自然会有绝顶聪明的玩家送上门来。速度之快令人吃惊，《黑暗之蛊Ⅱ》发行后的 3～4 天，这里就已经收到了玩家送来的攻略，《银河飞将 4》的秘技也是在这里最先公布的。"掠夺者"主页将游戏分为"冒险""动作""RPG"等类型，然后每一类中又按公司分类。这样一来，只要知道游戏类型与厂商，就能很 Easy 的找到您需要的东西。不过，"掠夺者"也不是无所不有，有时也会让用户大失所望。另外"掠夺者"的主页设计过于简朴，白花花的一片，能改改就好了。



URL: http://www.et.ee/veiks

一个游戏，有时可能因为急着推出，有些 Bug 还没有除掉，就上市了。为了对得起玩家，游戏厂商总是要出一些 Patch(除 Buy 升级版补丁)，让玩家自行除错升级。但是东一个，西一个的找起来太麻烦了。这个主页里收集了几乎所有的英文游戏 Patch。如果您在玩某个有 Bug 的英文游戏，就去这里找找有没有 Patch 吧!



URL: http://www.inftu-dresdende/mr2/patchescdrom.html

游戏排行榜，一种可以了解游戏孰优孰劣的列表。在 INTERNET 上，有一个综合性的排行榜结点，这就是 WorldCharts。在 WorldCharts 中，分为 PC 游戏排行榜，国际电影排行榜，流行音乐专辑排行榜及流行音乐单曲排行榜。当然我们注意的是 PC 与 TV 游戏的排行榜。这两个榜是每周更新一次，列表中用图标标明了游戏的平台系统，类型，发行方式等等。由于 PC 游戏有 DEMO 版这一特点，PC 榜中还包括了一个"Download40"榜，也就是下载最多的前 40 个游戏榜，用户在浏览该榜时，可以顺便下载自己有兴趣的东东。排行的产生，是由用户投票产生，只要在画面中点一下"I'llVote"，就可以参加投票了。怎么样，试试吧。



URL: http://www.xs4all.nl/jojo/index

文/软体动物

Document Done



一个可能会令你为了解谜而发火的游戏

三界谕

编者按：《三界谕》这个游戏推出三年了，但由于其中有些谜题过于刁钻，至今许多玩家仍不能打通。尽管本人曾用三个星期的时间打通此游戏（当时本人的 Level 还是大菜鸟），但那已经是两年前的事情了，所以许多玩友来电询问时无法作出令人满意的回答。现为让广大玩家一了心愿，本人特找来攻略一份，好好利用吧。

软体动物

进入邦沛帝国

游戏一开始只有桑德斯一人，他正在桑亚村里。在他住所拿起铁钥匙并往右打开地窖，取 50 个金币和十层钢刀，出屋买蔬菜球（也可不买）再出村。向右行见到塔塔树果子，取它并回村，将它送给食物店隔壁的斯特利，听完故事后出村。向右走再向上走，见到一个洞，进入后先接触魔法门，然后到塔克处，他会加入队伍，此时走到钢枝处用钢锯打开（他已经有此物），到尽头取不锈钢钥匙。打开密室，在两个人骨上可取川源护甲、拉那铁铠、狼牙锤、重铁剑。出洞往上乘船到阿克姆大陆，进入邦沛帝国，在左上的地方进入，到达竞技广场，打倒四个洞内的敌人；若打过一两个洞后有人死亡，可到医生处救活，再击退其余洞内的敌人。完成后取英雄牌并进入皇宫（在城右边），知道国王正找寻回复青春的药水，并得知在水池中可得水中月宝石，并取之。

给国王重颜水

进入亚伯拉斯山，在右下的屋可得到重颜水。山边的洞可进入，在左边的洞称为精灵池，在池中放下水中月宝石，原来那水精灵是伊欧妮，她会加入队伍，如果先前未有英雄牌，是可以取水中月宝石和取人，再进入竞技广场对付四个洞内敌人。接着进入中间第一个洞和右边两个洞，可取得多种魔法。

返邦沛帝国，给国王重颜水，并取得石钥匙进入地下大陆，但现在无法使用，唯有离开邦沛帝国和阿克姆大陆。

到桑亚村下面的迈亚城，购买三张里印卡俱乐部门票，出城往下，乘船到丽雅大陆，进入里印卡帝国，在一厨房里可取卡不提蓝酒和旁边食物店的幻眼镜，再在城的右下方向“不动人”外购买魔视镜，便可按 F8 观看当前地方的地图。

疯狂俱乐部

城的右上方和旁边通道为疯狂俱乐部，队伍先进入通道，内有三间俱乐部。第一间因为没有贵宾证而不能进入，第二间为资料室，第三间为赌场，把门票交给站在门外的人。再到城的右上方的三石洞，路标的宝箱不要打开，先打开无路标的宝箱，是生命之泉；再打开路标宝箱，可得 7400 枚金币，然后立即离开此洞，否则会被怪物围攻。出了洞后到大陆左边的外印卡帝国，进入后，买水杯、玩具、小说、发夹，给城中所需之人。

然后出城，进入里印卡帝国右边的铁工厂。往上面，见到由亚特兰出来的人，给那人幻眼镜，跟着那人给队伍白银钥匙。拿它打开密室，取化银水、火焰箭和金匠锤，那人吩咐你拿金匠锤给亚特兰的第一家金属店。接着离开工厂，到外印卡帝国。

九格迷宫

进入九格迷宫，国王右边的两个宝箱打不开，进入左或右通道。在第一格，先打倒敌人后回答问题。（答案见表一）

完成每格问题后记住要打开宝箱。有些问题的数字答案是古文字，如要知道古文字的含义，可到宏特罗的右边，会看到一串古文字，由上至下分别代表 0 - 9。完成九格后，到墓室取玄铁钥匙等东西，但密室不能进入，要用十字钻打开，取完后出迷宫，再进入第一间屋，参逊欲卖月之徽章，需 200 枚金币，给了金币后，参逊觉得付了很多金币很不值，所以除了得到徽章外，还可得到珍珠项链。

然后到通道外的疯狂俱乐部，给了门票后入内，那个舞者想要珍珠项

(表一)

格	问题	答案
一	宏特罗大陆总面积(7742+9422+11000+9800)=37964	37964
二	(用化银水打开门,取得袖珍猴)	无
三	月有多高?	1435
四	阳光旅程多远?	48276
五	1、日月同出日子,每年几月?	13
	2、日月同出日子,在十三月几日?	23
六	(把50枚金币放入阳光的风中)	无
七	颠覆世界导火线是犄角事件,是亚纪元几年?	1682
八	地神巴也的家	1004
九	虹奇星体积有多大?	49973



链,给她后,她便给你黑月白日,凭它可进入白发人的家,但现在先不要进入,要先到宏特罗大陆之七重山,使用袖珍猴打开。在第一层(一重山),给珊瑚鸟蔬菜球。

身处七重山

在第二层,先取探龙珠,后询问珊瑚鸟,得知可用探龙珠杀害火龙。在第三层,珊瑚鸟不知这一串数字是什么,精算器可以知道,取走珊瑚鸟的四个解码器。在第四层,主鸟不在,用珊瑚钥匙打开它的门,进入第五层。见到第五层的珊瑚鸟前,先要打倒它的敌人,打倒后穿过珊瑚鸟取得魔法牌,可入列支顿城,队伍很心急地进入,因进入第七层要先用良心镜证明心迹。

老虎与山放两头

列支顿城在邦沛帝国的上方,进入该国的上方,有十间房屋,有些门要用解码器才可进入。记得取碎石刀、龙眠曲等东西及看那亚的五个教堂窗口设计图。入三石洞的密室是要用碎石刀,飞身进入三石洞,快速去中间通道和上面通道,遇门就用碎石刀,带走所有可带走的东西。

逃出三石洞,进入列支顿城的右边的亚伯拉斯山区,把陈年香醋给对上那间房子,得名匠剑,并告诉姓桑的人裤管有五只。往列支顿城,走到右上方的私人保管处,输入39517后可取到围城臂章。

暂时离开本大陆,走到里印卡帝国白发人的家,里面有地窖,但要先输入密码才能进入,输入三重山有多高,是83。进入地窖,小心里面的敌人,用黑月白日开门,取人骨钥匙等东西。

到外印卡帝国的卡文家里,用蓝钥匙打开地窖(白色的东西)。走到迈亚城的左上方,有通道便入。在国王处,国王知道队伍的围城臂章,后在上面西方的柱子取得铜钥匙,凭它到桑亚村。

教授魔法

返回村里的桑德斯之家的地窖,用铜钥匙打开密室,取封魔剑等东西,带它到亚伯拉斯山区,走到中间第二个山洞,人们看到队伍后,给良心镜和围城的武器。接着到第三个山洞,看到一大片冰,可用冰钻打开,见到几个人,他们会将魔法传授给队伍。既然有了良心镜,为何不快去七重山呢!在第六层用良心镜把封着第七层的火弄灭,进入后见到很多宝箱,宝箱内有飞行之钥之类的东西。

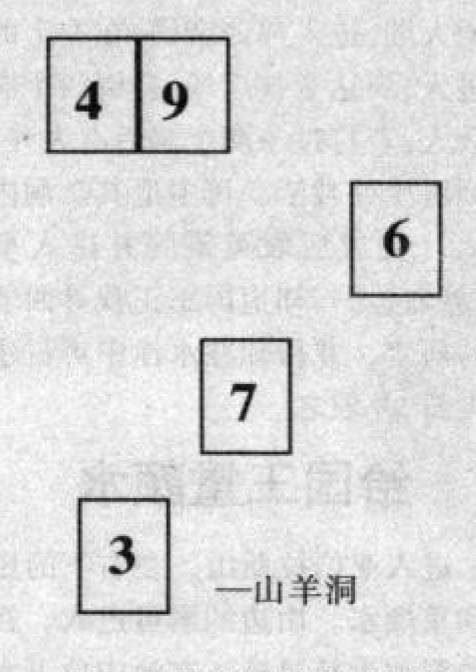
离开七重山,往上面乘船再走,便到邦沛帝国的皇室,在屋的尽头,用玄铁钥匙救出丞相,门开了。在地窖下面可取幻魔盾,左上方便是国王最后的"房间",用石钥匙打开,之后正式进入地下世界。

地下世界名叫安达大陆,进入空间驱动器,队伍现于宏特罗地上大陆下面的小岛,突然闪动一下,多了一道桥可直达宏特罗大陆。

火海之国向巴拉

进入火海之国向巴拉,见到许多宝箱,不要打开(如要打开应该先留好十个左右的空位)。出城向上走,进入神龙之国巫戈尔,右上方有两通道,进入下面的通道,见黄色花型门,用落花钥匙打开,里面的花用残花剪剪开,然后出城。

出城后信右下方的玛它山,有五个洞,出每个洞都要输入密码(见图一)



图一:玛它山各山洞密码

在密码为9的山洞可得到地图；在山羊洞要先打倒敌人，打倒它后向前走，输入3后不要先找那亚，改为返回向巴拉，取走所有宝箱内的东西，再进入巫戈尔，走到右上的下面通道，把所有宝箱打开，取东西后离开。

进入右上的上面通道，见到上面有许多宝箱，但有些打不开，向右方前进，直至见到人为止，要在右边取得屠龙珠。向西方走，见路向下走，到了火龙的房间，龙的最右有宝箱但不可取，左边有三洞。由上至下分别放入探龙珠、龙眠曲和屠龙珠，把龙杀掉，但主人说这样做很蠢。先往右边打开宝箱，再走到龙前用生命之泉，把龙复活，连主人也因此而变得年轻了。队伍走到国王处给枫花絮。

大骗子

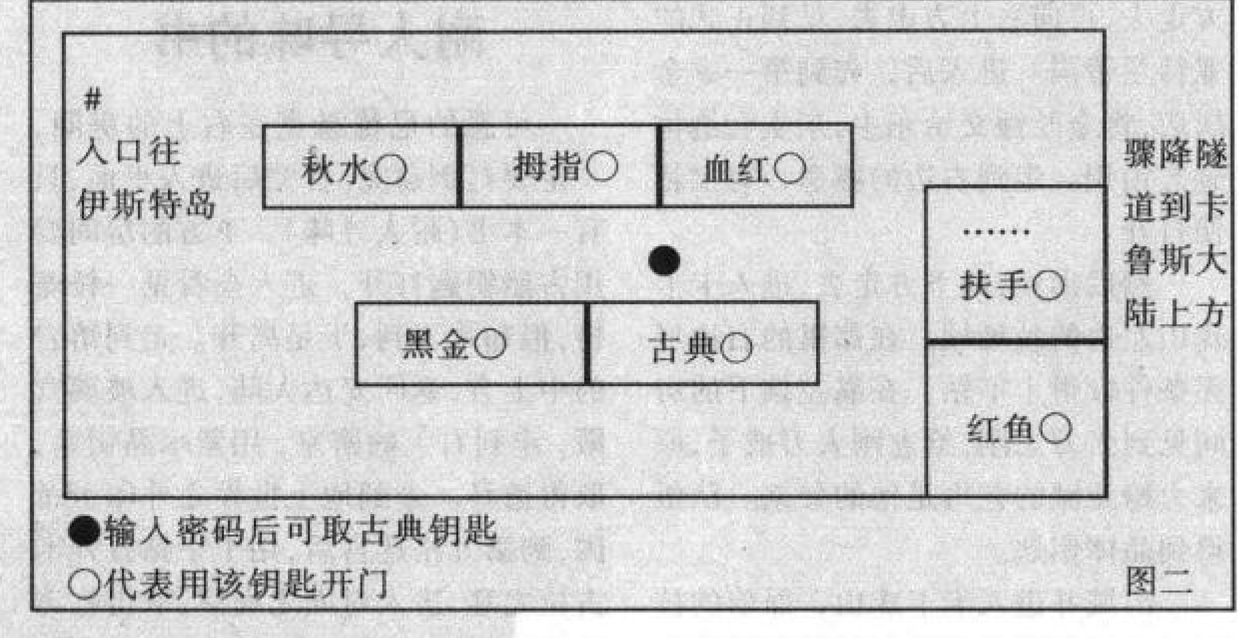
然后走到右上的下面通道，用紫玫瑰钥匙打开里面的门，见到花仙子，说亚大是个骗子，给他千红香，便可诱惑他。

返回向巴拉，用黄菊花钥匙打开花形门，在里面取得七彩玫瑰。出城向左走到玻璃宫殿，给亚大千红香，以便能进入里面的宫殿，靠右并前进，见到两人后，先和左边的人谈话，原来她是凯萨琳，不必动手可得到另一同伴，并得血玉。右边的人让你把血玉和地上外印卡帝国的国王交换，便可得进入骤降隧道的秘密。

队伍依照他的话，回到外印卡帝国的九格迷宫，见到国王并给他血玉，以前打不开的宝箱终被打开，是必赢法器和里印卡贵宾证。迫不及待地走到里印卡帝国疯狂俱乐部的通道，进入最左那间俱乐部，门也开了，很心急地进入，和国王赌，因为有必赢法器，所以轻易地胜了，取得扶手钥匙。

设计图之谜

返回地下世界，进入玛它山，进入最下面的洞，出口在左山的右边。走到最上面，见到两个人，左边是那亚，把教堂窗口设计图的五个数字告知那亚，输入38945后，那亚便造出右边的桥。



图二

逃出来的左丞相

先进入有‘亚特兰帝国’路标的地道，进入卡鲁斯大陆下面，知道中间被厚厚的山阻隔，不能穿过。在上面，便是力姆亚城，进入此城。向左前进，会见到由邦沛帝国逃出来的左丞相，居然走得很快！但不需很多时间便可打倒他。之后见到邦沛帝国的国王，也可打倒他。在此城可得到智慧之泉及飞云盾，城右上方有一乞丐，给他金币100枚，可得人刀戒子（搞不懂，可能是戒指吧！）

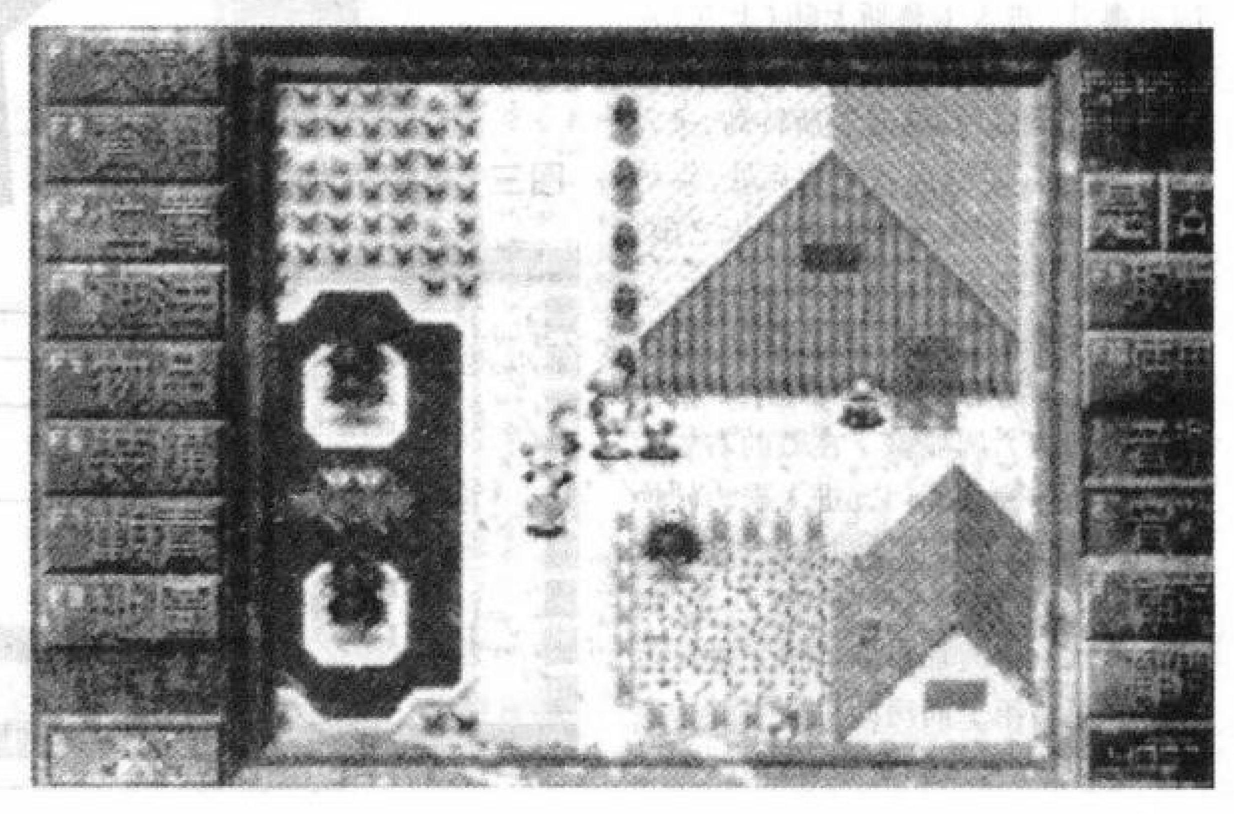
离开此城和此大陆到伊斯特岛，去那个T字型的房间，到入口，阿伦会出现，打倒他。后见到约克(有五个)，并见到四个宝箱，最右边的不能取。在岛的左边有一个小岛（有地道），只要走近，桥便弹开，当然要进入啦！进入后往下走，卡文便会出现，要打倒他。之后左下方有一人，他说打倒了卡文，列支顿城的行政官会有奖励。

见到行政官，他便拿天随笔给队伍看，看完很精采的天随笔，便很辛苦的回到刚才的地方（伊斯特岛左边地道里面，称海神卡鲁斯神殿。），在那里有很多门。任何东西在横通道的下面是看不到的，队伍在通道中横行时要注意通道下面的敌人，因为它们有时会向上走动而攻击队伍。究竟每道门是用什么来打开呢？参考图二。

“卡鲁斯之生”

先到●处，要解答问题，问题是“卡鲁斯之生”，答案是15388，输入后得到宝箱内的古典钥匙。然后打开图3显示的各门，取得钥匙的顺序如下：古典、拇指、黑金、血红、秋水。用秋水钥匙开门后，到右下方，用红鱼钥匙及扶手钥匙开门，见宝箱就开；见到一堆玫瑰，可穿过进入卡鲁斯大陆上方。

进入了卡鲁斯大陆上方，向右下



方走去，再向右上方走去，见到正式的亚特兰帝国。进入后，先到第一家金属店，将金匠锤交给东主，东主会给你金匠锁钥。走到右边的隧道，有宝箱便打开。

然后出城，向下方走去，进入卡卡珑山左边的垃圾城。在那里的右边可无条件取得十字钻，在靠左偏下的房间见到人刀志刚，给志刚人刀戒子，原来力姆亚城的乞丐是他的父亲。队伍得到晶体钥匙。

出城并进入卡卡珑山，面前的枝可用金匠锁钥打开，在左上方的通道内的人原来是亚特兰帝国国王，他到那里是为了操练，因为他要对付巫塔山内的敌人，他把动力锁送给队伍。

受诅咒的孩子村

在右边有金匠坡伊，得到三样装备。出山，进入第三空间驱动器，出口在丽雅大陆下面的小岛，同样，弹出一座桥连贯大陆，但这次并不是到地上世界，而是到亚特兰帝国的金羽殿(城右通道后的右下方)，虽有门阻着，但可用飞行之钥，在似宝箱的蓝色东西上用动力锁，前面多了圆形的物体，能够进入的。进入后便到达斯该亚大陆(天上大陆)，上面中间的地方便是孩子村。由于该村受咒，所以去不了左面和下面的地方，只有上方才可去到。进入上面两间房子，要解咒必需有紫水晶钥匙、古船钥匙和七彩水晶。

离开村庄和大陆，到达亚特兰帝国后离开，进入卡鲁斯大陆(上方)左上的输送站，回到卡鲁斯神殿，也要离开(左上是出口)，返回伊斯特岛，进入T字型房间，走到最右的约克处，给约克七彩水晶，取得天翼以进入天之国，但现在先不要理会。

离开伊斯特岛屿，进入熔岩，到左下方的通道，来到卡鲁斯大陆(下方)，向上走到达力姆亚城。在城的右方中间，用晶体钥匙开门，进入聚力转换器，取走道具。离开城和大陆，进入熔岩的中下方，在冻火器处用冻火扣，把熔岩冻结，进入那里的通道，进入古船，在左边第二间房间里面有五个宝箱，但只有左上方的宝箱可打开。

耐人寻味的书

可恶的尼德赫克在右上的房间，一定要打倒赫克。打完后进入里面，只有一本书(耐人寻味)。下方的房间要用古船钥匙打开，进入会看见一枝魔笛，但却拿不到，于是离开。走到熔岩的中上方，返回安达大陆，进入玻璃宫殿，走到右上的密室，用紫水晶钥匙，取得道具。走到地上世界之外印卡帝国，到第九格迷宫后，用十字钻打开卡古拉之墓，进入对面之密室，取得虹奇巨星和大量金币。之后到丽雅大陆的下面空间驱动器(小岛)进入卡鲁斯大陆的上面。

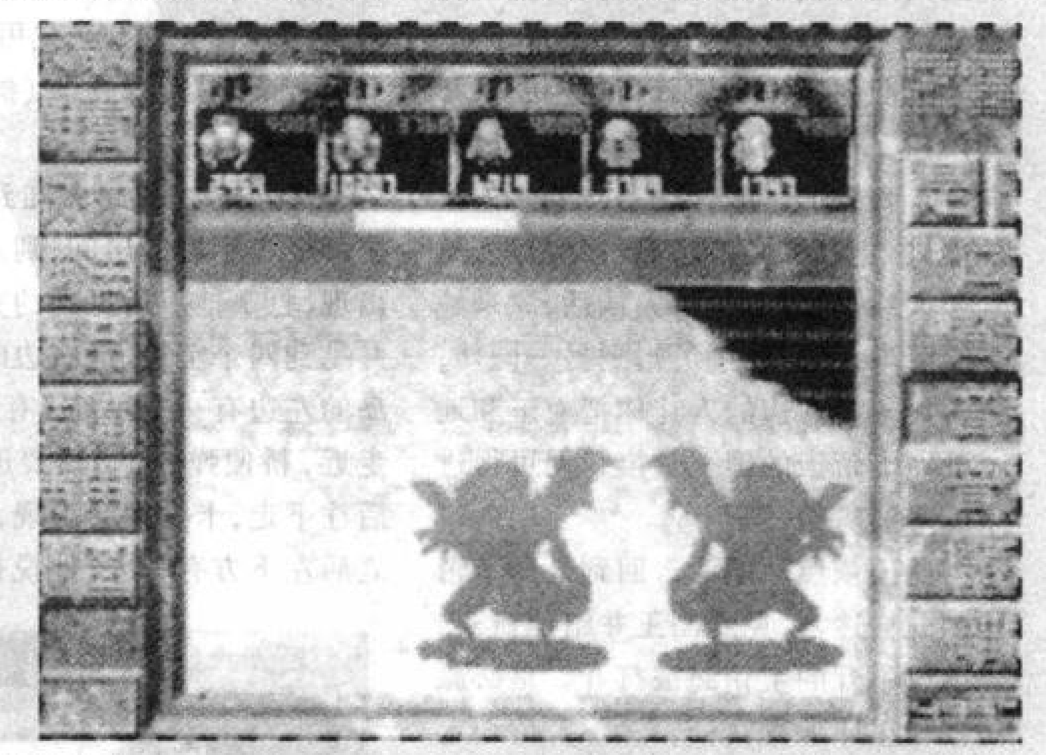
进入亚特兰帝国，走到金羽殿，回归斯该亚大陆，走到中间右边的艾特福神殿，依图三放下一些物品。

桑瑞克已经去世

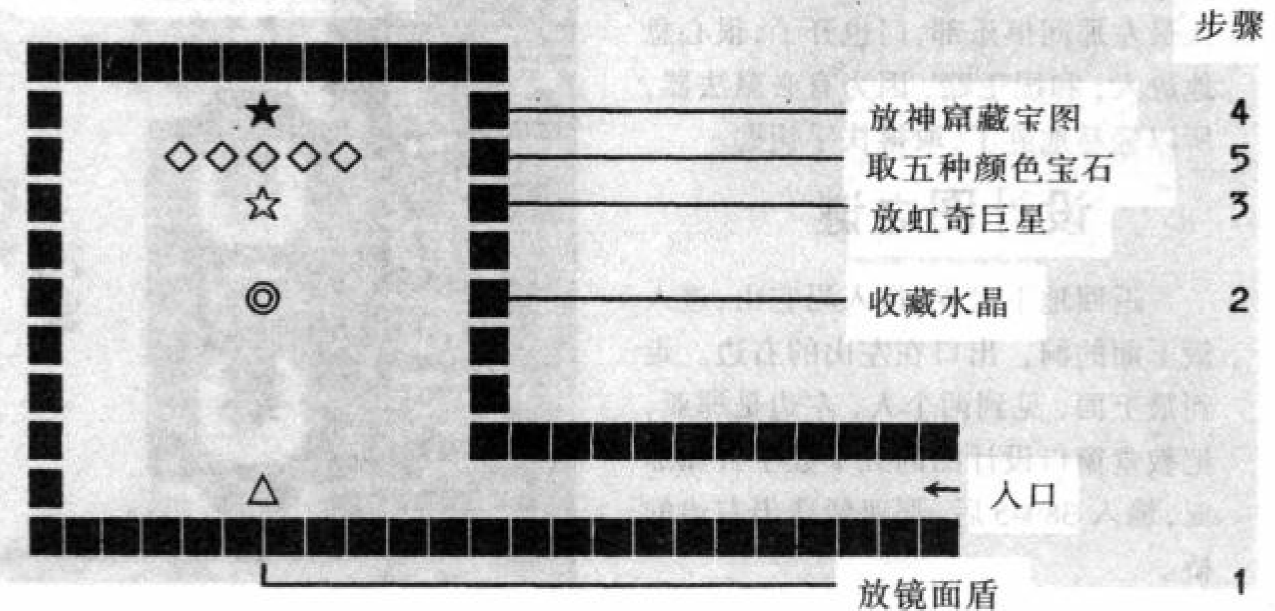
宝石的颜色分别是红、绿、蓝、黄、白。然后到熔岩处，进入古船，进入有魔笛的房间，将魔水晶放在魔笛上，这样可取到魔笛。返回孩子村，进入上面的房间的下面唯一道路，在台阶上放下魔笛来解咒，下面可以见到通路。村的左边，一定会见到颠倒的滑梯，放下天翼，因而进入天之国。在那里可得到珍珠棒和很多很多的红花鱼干，但不幸的消息来了，桑瑞克已经去世，而坟墓也不会在天之国出现。

离开天之国，进入垃圾城，城左方有一人想要珍珠造的东西，队伍给那个人珍珠棒，那人正是孟古，他接了珍珠棒后，说不要任何皇位，愿割爱把光能手套送给桑德斯。然后做什么？当然出城并到邦沛帝国，很轻易地拿出光能剑，成为邦沛帝国国王。另外，听说娜蒂正在玫瑰岛，队伍便赶紧来到玫瑰岛。

在玫瑰岛的隧道，向左前走了几步，画面突然变化。也就是说，要与蒂娜作战。但不必玩家动手，机器会自动进行。然后就看结局动画吧！



图三：艾特福神殿



失落的封印

本是魔法师之子，
却变了一国王子，
一切似早安排，
他要负起灭魔大任。

冰女：哼！
真是辛苦你們了！
拿回封印是嗎？
你們根
從來就沒有人能上得了塔

一个好的RPG要符合两个重要原素：故事性及亲切感。大家可能不知道亲切感为何物，其实一个成功的RPG，是要令玩者有置身其中、完全溶入游戏的感觉。希望这次的《失落的封印》能带给大家那种前所未有的感觉。

勇救小孩

大海中，有一队战舰正大战场航行，突然受到一只巨大的怪物袭击，因而全军覆没。不知什么时候你昏倒在岸上，幸好被小狗吉吉及泽泽发现，救回了你。你醒来后，发现自己身在一间小屋内，完全记不起自己的名字及过去，完全失忆了！幸好妇人的儿子拾到一条掉在你身旁的水晶项链，你因而记起了自己的名字——亚特南斯。

突然，一个村民跑进来，说有人看见妇人的儿子泽泽跑进森林里去，妇人立即慌忙起来，你为了报答他们救命之恩，便去救泽泽，因而开始了你的旅程。

你发现自己身处一个叫滨海的小村，从村民口中得知这一带被魔王索多所控制，魔王更封印了王城。你可以先购些装备，赚些经验。

你走出村庄，到达东方森林的入口，见到一只小狗从森林走出来，你很奇怪地望着它，但它却跑掉了！沿路走到东方的尽头，见到一只泥怪，泽泽正在泥怪的后面，你把泥怪击败，并救了泽泽。

他一见你就抱头痛哭，说小狗吉吉跑进森林不见了！你便告诉他吉吉已回村去了！

全村人都惊叹你们的归来，村长及泽母出来迎接，村长更说曾在迪克亚王城看过在你身上的颈链，但事隔很久，他已忘记了是谁的。但那王城已被奇怪的力场所封着，要进入王城就一定要把封印解除。

与莱德同行

你依照村长的说话，沿森林一直南下，到了罗河镇。在镇内，你听到很多关于三贤者及封印的事，更在道具店内碰见魔道师葛路夫的弟子——莱德。你要追寻自己身世之谜，而莱德则要解除王城封印，以拯救王城的人民，于是你们便一起上路。莱德首先带你走出城镇，更对你说一定要使用法术中的飞行咒才能到达魔道师之家，于是你便抓着莱德，一起飞走了。

找到魔道师，得知他能破解封印，但魔道师已老，无法直接把封印解除。但天无绝人之路，只要找到威加水晶，把魔道师的力量增加，那就可以破解封印了！魔道师更说威加水晶是藏在迪克亚港口南方的矿坑中，但威加水晶的外形跟一般的石头无异，一般人是看不出来的！不过莱德知道矿坑的位置和放水晶的地点，所以他便跟你一起去找水晶。在出发找威加水晶前，你可在那里休息，并会听到很多关于大魔王复活的事情。

威加水晶

休息完后，以飞行咒回到罗河镇。在镇的左方有一个叫拉格的人，他自称受雇于魔道师，不许任何人过桥。你跟拉格谈过桥的事，他一看见莱德，就马上让你们过去！（由于过桥后的敌人很强劲，因此最好再赚些EXP。）过桥后，沿着森林向西北方走，来到迪克亚港口，港口内只有两三个村民，于是便向村口的士兵问个究竟。士兵却说要封闭港口，更请你快些离去。

离开港口向南行，到达藏有威加水晶的矿坑。你进入洞穴后，先向东走，一直沿路走到西北方尽头，再向南行，走上楼梯，便可看见收藏着威加水晶的宝箱。如果怕迷路，最好准备笔绘地图。

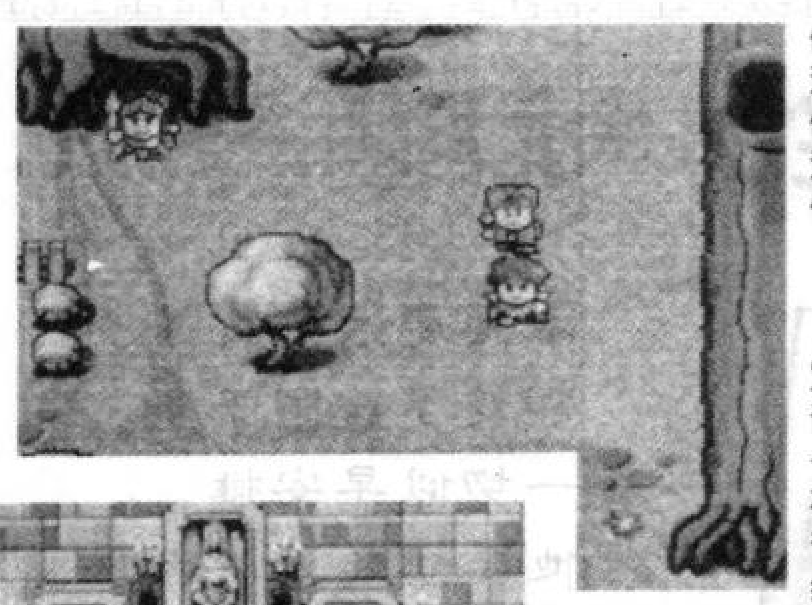
最后你使用飞行咒飞回魔道师之家，并把威加水晶交给葛路夫，于是你们便出发去迪克亚王城了。

你、葛路夫、莱德一行三人来到王城前，葛路夫吩咐你把装有水晶的石头放在他面前，于是你便跟着做。

葛路夫用法术把水晶石升起，突然远方的塔出现了一个幻像，它慢慢的接近，并来到你们三人前，莱德一眼便看出他是魔王索多。那时候，葛路夫已经把威加水晶从石头中引发出来，但已经太远了，索多运气把你和莱德弹开，又向正施法的葛路夫下毒手，然后抢走了水晶。

解除封印

你们醒来后，只发现葛路夫的袍，却没了他的踪影，而王城的封印又未被解除。当时莱德只想着要替师父报仇，但以你们现在的力量是不足以打倒索多的，因此你们要先到山洞东面的那克村赚些经



验，此外，可买些更强的装备，以迎战魔王。

你们带着愤怒的心情来到那克村东北方的尖塔（最好买一些药草及最少买一块穿梭镜），在塔内的敌人果然并非寻常，但以你们现在的实力，应不会败仗的，你要沿路直上，不要分心去寻宝，因为沿路直上，最多只有十多个敌人。

见到背景出现天空时，表示你快到塔顶，你终于来到塔顶了，见到魔王索多（大仇人?），你投靠他，就可免一死。你们当然不会答应他，于是便开始了一场恶斗。（他的 HP 约 200。）把他打倒后，胜利的时刻终于来临，突然天空出现一道亮光，降下了威加水晶，你们把它拾起，跟着使用穿梭镜逃出尖塔。

拿着威加水晶的你，再次来到王城的封印前，你很帅地叫莱德退后，再用你的魔法力量把水晶移入王城，一道闪光后，封印已被解除，你可以进入王城打开自己的身世之谜了！

你进入王城，并到达皇宫，幸好所有的人还活着，国王也很感谢你，更特别为你们举办了一个晚宴（哗！）。于是你便向国王追问自己的身世，但国王说不知道，只知道你身上那项链是来自魔色顿王国，因为以前有一个带着那项链的魔色顿使者来过。

最后，国王答应送你到魔色顿，但他的势力只到达连沙国的边镜，因此，只送你到那处。于是，你们便来到迪克亚港口，准备上船离去，你们更向大家挥手再见，泽泽也到来送别呢！（又要开始你另一段旅程啦！）

救活蒂莉亚

船一直向前行，来到了对外港口。下船后，船员对你说如果前往魔色顿王国，就一定要求得一张通行证。你在港口内得了很多情报（如有兴趣可跟其他人闲谈，不然就请继续看下去！），更知道了有关地图和地下水道的事。（请再把经验赚多一些。）

你走出港口，沿路过桥，再向南走便来到卡丽村。你走进宿屋，在左面第一间房看见一个人躺在床上，跟着你向床边的修女查问，她说那个躺着的女孩因被怪物咬伤而昏迷不醒。于是你便问修女医治她的方法，修女说要用奇异草配合解毒草服用，那才能救到他。但奇异草只长在沙连王国南方的洞穴，而且到山洞就一定要经过充满怪物的地下水道，因此从没有人敢去采药。但勇敢的你一口便答应去采药，她亦因此给你一张地下水道地图。

于是你们便走到下方的地下水道入口。你一边看着地图，一边前进，最后你终于来到最东南方的水道入口，进入山洞。

在山洞内，开始时要向东走，然后沿路向南走，再一直沿路向西走，这样便可很快找到奇异草。（但请注意奇异草长得像一棵"草"，并不是藏在宝箱内的！）你拔起药草，使用飞行咒回卡尔村。

你把奇异草交给修女，她便把药草制成解毒药给女孩服用，不一会，她便醒来谢你，你问她住在那里，她说自己住在巴尔王国，名叫蒂莉亚。最后得知她有通行证，于是你们便与她一起上路，借用她的证件，嘻！

王城危机

你们三人进入地下水道，经西北方的出口走到巴夫古镇，你们可在镇上打探消息和补充装备。你可在镇上打探到火之封印的消息，什么火印呀？你因好奇而北上，但士兵却挡路，于是蒂莉亚立刻出示通行证，士兵马上退开让路。

不一会，你来到了大草坪，上面建着一座神殿，名叫火神殿，你急着进去"参观"一番。（在殿里可听到哈利路亚的音乐，可能因为神父太多的关系。）拿着一大堆宝物的你（火之封印除外），向东方前进，绕过山区去到沙连王城。

在王城内可买到很多有用的物品，亦可听到有关国王的事。你直入沙连王宫的大厅，正想问国王通过边境到巴尔王国的事时，突然一只名叫吉拉斯的怪物把国王捉走，更声称要救国王，就要以火之封印到深海洞窟交换。

由于形势非常危急，一个骑士立即带着一大队士兵去救国王。你们三人则相认是否继续追下去，而最后的结果是……

勇救国王

你穿过了地下水道，经东北方出口到达鲁拉村。你和莱德一直向前走，但蒂莉亚却停了下来，并叫停了你们。你回身一看，见到一个拿着拐杖的士兵从村口走进来，并倒在地上，你们便立刻上前问个究竟，士兵说他们在深海洞窟外被一群怪物袭击，死伤惨重，现只有他一个回去找救兵，说完就死了。于是你们便前往深海洞窟迎救国王！

你们走出村庄，沿海北上，看见怪物正和骑士大战，不一会骑士就被击倒了。于是你便上前迎战，很快便把他们解决。你走上前看看战败的骑士，他托你把战况告知神官，跟着便断气了。

你们用飞行咒回到王城（够快！），把军情转告宫内的神官，他便请求你救沙连王国，更把神殿内的火之封印交给你们。

你们再用飞行咒去到神殿，走到最顶，神官便会把封印交给你。你飞快地回到深海洞窟，一进洞窟，火之封印立刻放出光芒，把洞内有限的地方照亮。（这里的效果做得很好！）

洞内地图很复杂，又有两层，建议你先走左下方，再向中下方走，再走向最右下方，那便可以通过迷宫，以上方法两层毕适用。

最后，你们来到迷宫的尽头（第 2 层的左下方），看见国王站在一角，你正救他时，怪物吉拉斯出来阻止，你便把他击败。

怪物死后，国王问道火之封印是否还在，还说要借封印的力量把洞内的其他怪物封锁。你当然很乐意把封印还给他啦！岂料事情变得更坏，原来那国王是怪物吉拉斯的化身，你竟把封印交给假国王、交给那怪物，于是你们便立刻开战，誓把封印抢回！

你终于把怪物杀掉，真正的国王出现了，火之封印亦物归原主，于是你们便一起回到王宫。

国王为了感谢你救命及保存封印之恩，便通知边境的卫兵准许你们通过。于是士兵把湖水弄干，让你们通过了。

逃婚的公主

你通过大湖后，向南走便来到一个叫姆提村的地方，在那里赚些经验便要继续旅程。向南行，进入一个洞穴，而通过洞穴的方法是：先设法走到洞穴中央，跟着向北走，经过长走廊，再向南走，经西北方走出西南方的出口。

你走出山洞，沿路来到巴尔王城。你走入王宫，却被两名士兵挡路，于是你便请士兵通报有关过境的事。突然蒂莉亚走上前，士兵停了下来，并称她作蒂莉亚公

主。"公主"上前迎见国王被骂一顿后，便被赶回房中。你再追问国王，他便会把真相告诉你们，其实只是一些权力的斗争罢了。跟着，一人士兵走来报告公主已安顿下来，然后便退下。

莱德突然问国王是否有更好的方法，国王回答说如把封印找回来，那就解决了！（他又谈及西北方的贝利塔是怪物的藏身之地。）

于是你们便决定向贝利塔进发。（但出发前最好回宫看看公主，她很美啊！）你绕道而行，走了很久来到一棵大树下，并准备休息，谁知那里竟是一个村庄，名叫费诺村。

北上的你终于来到贝利塔。你走到塔顶，见到冰女，你们当然毫不留情啦！很快便把她解决，得到风之封印。

你走出贝利塔后，第一时间用飞行咒回到巴尔王城，把封印还给巴尔王。他接过风之封印后，欢喜万分，亦很感谢你们。于是你要求国王让你前往希伦王国，国王想也不想便答应你了，最后你走进公主的房间，跟蒂莉亚公主道别。

失踪事件

你和莱德再次来到种树之村的费诺村。你们走入村子跟士兵交谈，便可穿过水道前往希伦王国了（水道的出口在西南方）。当你走到水道的出口想离开时，突然听到一女声，原来是公主蒂莉亚，她追到你们！你问她怎样出来，她说自己劝服了父母。但聪明的莱德猜中公主是偷走出来，公主为要报答你们夺回封印之恩，再次与你们同行！

你们三人来到吉尔村，在村内你可买到一种罕有的草药——光之草。走出村后，你们一直向南走，来到了布达镇，但镇内竟空无一人，连神父也不见了！

满腹疑团的你们向西北走，到达了希伦王城。人要先在镇内打探消息，得知欧华斯王的残暴，于是便想到欧华斯王国了。你打算进入希伦王宫，请国王让自己及同伴到欧华斯王国，怎料一走入王宫，竟被两名士兵挡着，并说王子没有空接见你们。因他忙于调查布达镇民失踪的事。当时你心想：不把镇民失踪的事弄个清楚，王子是不会接见我们的。于是你们再次来到布达镇，在附近到处调查，终于在镇的东面发现了一个岩洞（这里的 BGM 很棒）。

你们一起走入岩洞，在第一层的西南方处找到通往第二层地心的通道。你们一直往西走，沿途遇到一些不会说话的人，但从一个老人的口中便可知道真相。原来他们是不敢说话，因为有人曾因讲了几句话而被丢到溶岩去。你为了拯救这些可怜的村民，于是你走到洞的最西方，跟岩魔决一雌雄。它的 HP 超过 2000，特别要小心它的岩魔法。你用尽全力把它打倒后，顿时全洞震动，像要全毁似的，于是你立即用地龙咒逃出洞穴。回到布达镇，如果可给些钱镇民就更好了。知道各镇民都安全回家后，你便返顺王城，并将事情告知王子。

守护冰之神殿

你用飞行咒回到王城，并进入王宫，士兵说王子要接见你们（消息真快！快过飞行咒？）于是你便上关进见王子。从交谈中，知道王子其实不大同意跟蒂莉亚公主的婚事，忽然一个卫兵跑进来，说魔族正派大军攻打神殿，军队快抵挡不住了，因事态严重，王子已没空继续接见你们了。

好管闲事的你们也来到冰之神殿。（这里的音乐也不错！）进内，看见很多怪物及士兵的尸体已知不对劲。在神殿的最高层（只要直入转右，沿路走上楼梯便很快到达。）看到一只叫基尔的怪物，原来它想让魔王复活，你当然要打死它啦！（它的 HP 给 3000，当它的 HP 少于 800 时便会用魔法回复能源，所以幸运值对使出致命的一击是很重要，否则可能打半小时也不能打败它！）

历尽千辛万苦的你终把它打倒，这时王子的大军才赶到（这么迟！）王子很感谢你们三人守护了神殿，为了报答你们，你们任何要求他都会尽量满足，于是你们说出唯一的要求一到欧华斯王国。王子反问你们为何要去那里，你便告知他你要去魔色顿王国找寻自己的身世。最后王子答应了你们。你们来到海岸前，王子借冰之封印的力量造出一座冰桥，让你们通过。

巧遇贤者查古夫

你们过了冰桥，来到了依德镇。在镇内，到处可听见镇民叫苦连天的声音，亦可听到关于老人及圣山的事。

先走出城镇，沿着沙漠的西方边沿向南进发，不久，你发现镇民所说的怪老人洞穴，由于洞内完全没有敌人，因此你可自己一人找那老人。

走到洞穴的尽头，看见老人站在一角，你向他表明来意，怎料他毫不理睬，你们只好离开。就在此时，老人听见你叫莱德的名字（葛路夫的弟子），便立刻叫停你们，而且态度变得很友善，原来他叫查古夫，他和葛路夫及桑吉夫合称为三贤者。临走前他还送了一些礼物给蒂莉亚呢！



收税的士兵

你们走出洞穴，向东北方走而到达了圣山（走法大致是上右下），穿过圣山后，向东北方走而到达了亚德村。在村口看见几个士兵正在收税，但他们收税的方法简直禽兽不如，有一个老人因为缴不起税而被打了一顿，于是你们便出手相助。六名士兵被你们打得半死地拐着离开。你在村内四处走动，村民说你们很英勇，并很感谢你们。在东南方的教堂失火，最后你们离开了村子。

你向北方的地穴前进，通过了地穴便可到达米亚村。（在洞穴里只需沿路北上便可到达出口，十分容易，如果晓得魔咒，3个便行了。）在村内可以补充一些更好的物品，可能只有超人般的你们才可通过洞穴，士兵们来不到这儿收税，达米亚村的环境十分太平。

补充完物品后，你使用飞行咒回到亚德村，继续你们冒险旅程。

反抗军的反抗

你们走进村南面的洞穴，沿路走了一会便到达出口，出了洞后，向东南方进发并到了欧华斯王城。

进入王城立即被大批皇室亲卫队包围，无论你们多强，也不是他们的对手。因为士兵是不断出现，不要用修改工具哟！

不一会，你们终于被数万个士兵所击倒，醒来后，发现身处囚室，更被一个士兵



骂了一顿！又发觉自己和各同伴身上的装备都被拿走，今次真是手无寸铁了！蒂利亚说不能坐以待毙，于是你们便查看四周的墙壁，看看有没有暗道。

走了一个大圈，却没有任何发现，突然一个大个先生挖破了城墙，说要救你们逃离王城。反抗军真好！

于是你们走出王城，跟着便北上来到了反抗军的总部。你们进入总部，一直走到首领莫斯的面前（样子很像死了的骑士），他求你们帮他们抢回雷之封印，这样才能打倒欧华斯军及推翻欧华斯王，你一口便答应了。

反抗军立刻大举进攻神殿，在入口已死了很多人。不一会你们亦赶到神殿，殿内有很多士兵挡路，你一直前进，见到反抗军的首领正和一个士兵战斗，首领叫你不用管他，快去抢封印，于是你继续前行，终于来到雷之封印前，你偷取了封印，首领亦打败了士兵，你们便撤军了。

你们回到总部后，首领很感谢你，并告诉你前往魔色顿的方法，就是在东南方的港口乘船。你和首领道别后，只要向西南方走，出洞穴，便可来到另一个地方了。

律斯德港

你走出洞后一直往南前进，来到律斯德港。你走入港口找往魔色顿的船只，但船夫都不敢开船往魔色顿，深恐有钱无命享。于是你只好到处收集情报，在防具屋内找得一情报，得知村子北方的裂缝可通往地心的入口，不怕危险的你便出发去裂缝冒险。你们走进裂缝并进入地心，那里真是充满了怪物，连驱魔咒也没用。你沿路前进，终于来到尽头，发现了一把有着强大力量和邪恶气息的剑，是是恶魔之剑呀！你们带着兴奋的心情回到港口。突然反抗军盖可从村口跑进来，说雷之封印并没发生效用，似乎是假的，而莫斯首领带领反抗军攻打王城时，欧华斯王竟勾结魔族，捉走了首领。

盖可和你们立即动身前往王城，再次经暗道返回囚室。你们一进去，看见大批士兵及欧华斯王跟魔族一起了。不一会，王城的士兵一齐前来攻击，莱德运用强力的魔法把他们全部击倒！魔物和欧华斯王都很惊讶你们有这种能力。

我竟是王子

魔物对你说道:”你还能活到今天，魔色顿王子。”你听了这句话立刻停了下来，说:”我竟然是王子?!”跟着你从魔物的口中知道真相，亦知那魔物叫雷狄亚。说完后，他便施法想把你们击败。

你们受到法术的攻击，公主莱德及盖可却因抵挡不了而昏倒，但你却仍然站着，于是雷狄亚再施狂雷咒，你却吸收了狂雷咒的雷电，并把狂雷完全反弹，欧华斯王亦被电死，雷狄亚跟着说了一些你完全不明白的话就走了，而你的同伴亦苏醒过来。

返回魔色顿王国

欧华斯王被推翻，而反抗军首领成了国王，这叫人欢喜的事终于来临了让我们齐声欢呼吧!村民开心的样子很可爱！

最后，莫斯(即新国王)为了报答你们，命盖可开船载你们去魔色顿王国。你们到达了魔色顿王国的魔德港，从背景音乐已感到当地人的痛苦了。（但教堂竟有傻瓜希望魔族是良心发现，不再攻击人类!）你走出港口向西面的王城进发！

你们走进王城，里面已满目疮痍，城内布满裂痕，人民走的走，死的死，城内只余数人。你走入皇宫，又被两名士兵挡路，但右方的那个士兵一眼就认出你是魔色顿王子。于是你便可直入皇宫，维多斯大臣(忠心的大臣)看见你，立刻上前看个清楚，你告知他你身上这条水晶项链是你失忆前唯一留下来的物件。维多斯一看见这项链，便说你是真正的王子，因为它代表着魔色顿王族。他高兴得流下一粒大眼泪来！

身世之谜

你们高兴完后，维多斯拿出一封你父王出兵前遗下的信，父王说如果他不幸战死，就要把该信交给你——亚特南斯王子。

立刻打开该信，内容记述当时魔族由黑暗大陆不停地攻击各国，虽然各国奋力抵抗，但仍然失败，在危急存亡这时，有三位自称三贤者的魔法师来到魔色顿，并建议各国军队集中人类的力量来抵抗魔族。

三位贤者终收服了大魔王，并把魔王封印在五个封印宝石中，分给各国保管。但为了安全，贤者将封在雷之封印的大魔王意识转封在自己的儿子身上，并把儿子交给魔色顿国王，而那儿子就是今日的亚特南斯王子。(即大魔王的意识在你身上，魔色顿国王不是你亲生爸爸。)

最后一战

你坐回王位，并和两位同伴谈了一会，维多斯竟带了全城人来到你的面前欢呼。突然一个士兵走进来，并说魔族正北上攻击你的国家。于是维多斯便带着全城人抵抗了。不一会，又有一个士兵走进来报告，说维多斯所率领的军队已死伤大半，快抵挡不住了。

你正在担心之际，突然各国的舰船在大海上出现，在东方的欧华斯王国的船队，在西边的则是迪克亚王国的舰船，而在北面又出现了三组船队，分别是沙连王国希伦王国及巴尔王国的船队，他们都集合全国人民的力量来援助你。

五位国王来到你的王座前，并说这是全人类对抗魔族的事，而不是你一个人的事，他们很希望你能带领他们进攻黑暗大陆，于是你们便一起出发进攻了！

你们全部都来到黑暗大陆，每个士兵都正在战斗。(如果体力不支的话，可以跟各位国王交谈，他会给你奇迹之草，可以回复HP及MP)你们不断向前走，最后来到魔塔了。

走进塔后，你们一直沿路上到顶层，并进入一个魔鬼魔法阵。在阵内你遇见了雷狄亚，他说了一些关于封印的事后便向你攻击，他的HP有4000。

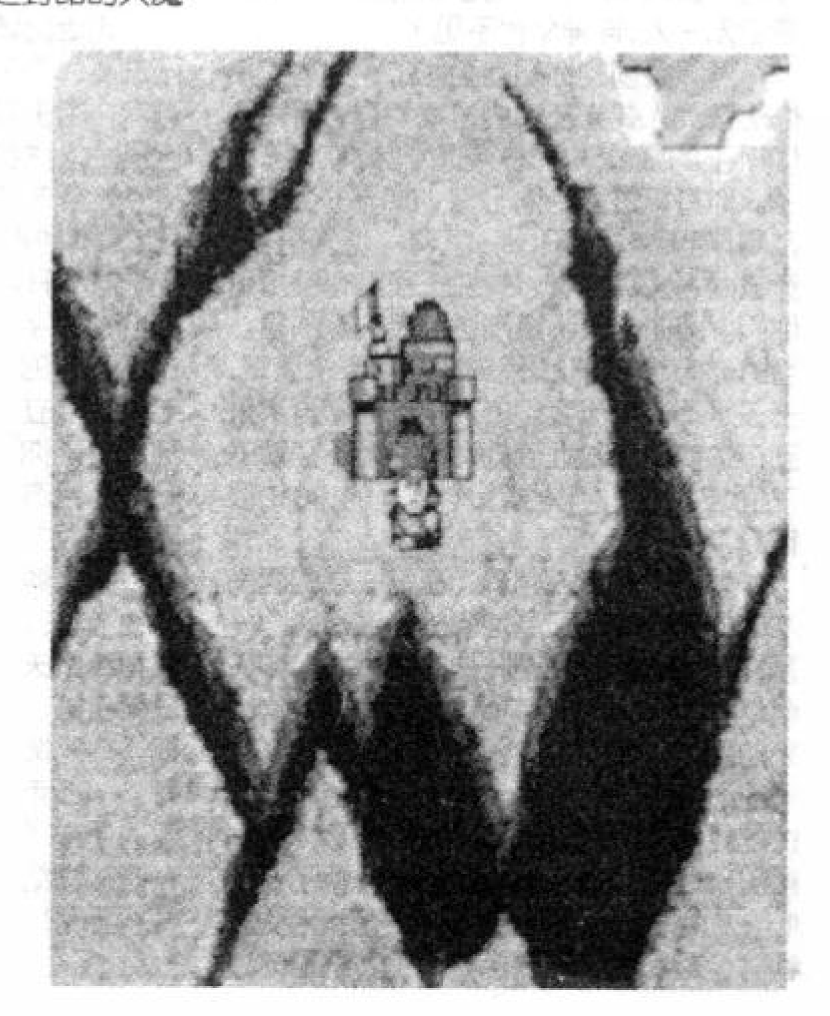
他败给你们后，竟把其余的四个封印集中在你身上，加上你身上那大魔王的意识，大魔王在你体内渐渐苏醒了，你开始攻击自己的同伴，就在那时，查古夫跟桑吉夫两贤者前来援助，他们用自己的生命来换取你的生命，他们慢慢地进入你的体内，并把其如四个封印迫出来，再封闭在你身上的大魔王意识。

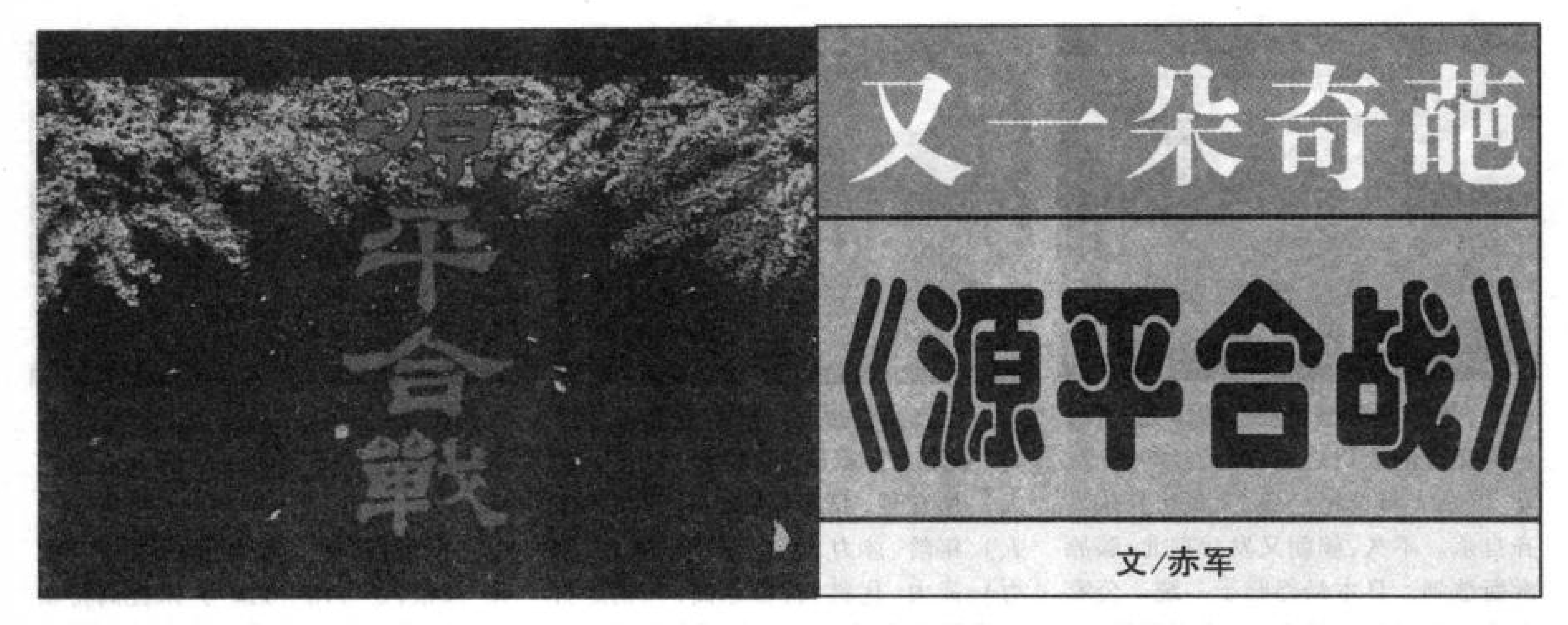
雷狄亚眼见大魔王快要苏醒，却又被压制下来，于是十分愤怒，愤怒的雷狄亚把四个封印集中在自己的身上，运用大魔王的形体攻击你们(左右手HP共8000，大魔王HP则有8000，全身HP共16000。)

打倒雷狄亚大魔王后，四个封印被毁灭。跟着你们走出魔塔，看见士兵已把魔族打倒了！

最后，莱德和蒂莉亚结婚。

其实亚特南斯是否已经回复记忆，根本没有人知道。





又一朵奇葩《源平合战》

文/赤军

祇园精舍钟声响，
诉说诸行本无常。
娑罗双树花开早，
盛者必衰梦一场。

悠扬的横笛声中，樱花如雪般飘落，把我们带进了十二世纪平安末叶的日本……

这就是KOEI 1994年制作的战略SLG《源平合战》。比之《三国志Ⅳ》或《信长の野望Ⅳ》，《源平》无论是城池数目（39座），还是可选择主人公（最多4名，可两人同时游戏）都少得可怜，好象一款小品；但主要你深入进去，就会发现创作人员所付出的劳动和它带给玩家的乐趣绝不比前者少。

游戏以日本古典名著《平家物语》为蓝本，描述源、平二氏争夺天下的一段史实。封建社会的日本有四大姓：源、平、藤（藤原）、橘，其中藤原是古老神官的后裔，另三姓则为皇子降格为人臣后的赐姓——四大姓几乎垄断了所有的中高级朝廷官爵。从十一世纪末期开始，掌握地方兵权的源、平氏不断有人叛乱，并在叛与平叛的斗争中，两家结为世仇。十二世纪初，平清盛掌握了中央政权，平氏一门卿相，全国半数以上的固守（地方长官）均为清盛的子嗣。而源氏则大半被斩杀或流放，似乎已经永无出头之日了。

然而，平清盛的骄傲专权触怒了后白河法皇（日本天皇退位后称上皇，退位且出家则称为法皇，平安末，天子多数为幼童，实际权力掌握在上代天皇即上皇或法皇手中），法皇密谋消灭平氏。虽然这一努力失败了，法皇也被幽禁，但地方豪门和源氏残党却因此在各地掀起了反抗的浪潮。

游戏共有四个时期可供选择。第一时期为“赖朝，镰仓根据地的建立”，可扮演人物有前太政大臣平清盛、在伊豆造反的源赖朝、在木曾谷起兵的源义仲（木曾义仲），和割据东北奥羽地区的藤原秀衡。这一时期占优势的当然是平氏，你将会发觉历史上平氏竟然不能扑灭坂东的叛乱而使源氏坐大，简直不可思议到了极点。想要先练练手，熟悉一下整套操作系统的话，可以扮演平清盛。

第二期为“义仲，入京的结果”。此时平清盛已死，由其子权大纳言平宗盛继承；源赖朝以镰仓为中心稳固地扩展着势力；而源义仲则已攻入平安京，把平氏驱逐到了西国；藤原氏依旧在东北经营他的独立王朝。这一期源义仲最易上手，但要小心在追击平氏的过程中，一定要留下重兵防备后方，因为源赖朝会从背后捅刀子的。

第三期为“平氏，西海再造霸业”。历史上，平氏重整齐鼓，趁着源义仲和源赖朝相争的机会直捣平安京，但却在距旧都仅一日路程的一之谷遭到惨败。接着，赖朝大将源义经奇兵渡海，于屋岛消灭平氏主力，平氏终于灭亡。在游戏中，你可能体会不到源义经烈风渡船的神勇——因为这一期的平氏太弱了，太难用他们通关了。本期只有三名主人公，平宗盛、藤原秀衡，以及开设了镰仓幕府的赖朝。至于源义仲，则已与其手下的四大天王（今井、根井、樋口、楯）一齐战死了，其妻——武力上90的巴——也已逃亡不知去向。

最后一期名为“义经，和兄长赖朝的敌对”。也是三名主人公，少了个平宗盛，多了个因受梶原景时的谗言而被迫与堂兄赖朝为敌的源义经。这一期源赖朝的势力大得超过了第一期的平清盛，也可以用他来练手。

历史的结局是一统。源义经战败逃往奥州，得到藤原秀衡的庇护。秀衡









死后，其子泰衡迫于镰仓的压力，派兵包围义经的衣川之馆，源义经与其妻、女，以及大将鹫尾经春、武藏坊弁庆一齐自杀。不久，赖朝又发兵东北，藤原泰衡被刺，日本最终归于一统。公家贵族的平安时代结束了，武家政权，从镰仓到官町到儿户，统治日本长达六百年的幕府时代开始了。

《源平》的音乐 和图像在KOEI的作品中是首屈一指的，甚至可以说在所有历史题材SLG中都不愧魁首。音乐 多用丝竹而较少电声，平安 风味浓厚，古朴典雅，使人百听不厌。尤其片头曲和藤原氏民政时期的音乐，在GAME界都是少见的精品。在图像上，它突破了传统的人物头像绘法，在合战和外交中，你将能看到人物的半身像！不仅以神态，也以姿态去刻画人物的性格。象藤原秀衡、泰衡，和田义盛等人，酷呀！词汇贫乏，可惜我除了"酷"也想不出别的什么赞词了。

操作系统也很有新意。大概平安时代过于古老，许多用语现代 日本人也不易了解吧，在主画面右边，各种系统功能中有一个"说明"功能块，点此块，将会由琵琶法师（日本古代 一种弹着琵琶，说书为业的盲艺人）解说所有指令和人物属性，虽然都是日文，但汉字 颇多，可以看懂个八九不离十。注意，行军打仗时和民政时指令不同，所以"说明"也不同。

人物属性多达24种，包括所属势力、姓名、官职员（官越大，动员力越大）、所在地、身份（栋梁、代官或御家人）、年龄、体力、忠节、勋功、知才（智力）、武力、优雅（优雅越高，和朝廷打交道越有效果）、勇名（勇名越高，征兵、巡检等效果越好）、菩提（对神佛的信仰程度）、加护（神佛对此人的保佑程度，随菩提改变而改变），无常（无常感达到100就会出家，从此失踪）、弓术、动员力（可带多少动员兵）、动员数（现有多少动员兵）、兵质（动员兵的质量），以及是否会和歌、音乐 、奇略和操船。

指令每月一轮，分为民改和行军两个阶段 ，完毕后取右侧指令的"终了"命令过渡。民政指令包括内政、军事、人事、外交 和计略五大类。

《源平》指令系统中最大的特色就是，除去开垦、编成（组织军团）、委任等通常指令外，还有一些指令是某家所独有的，充分体现了平氏长于民政，源氏长于军政，而藤氏失幕于敛财的特色。如内政指令中，想提高 治安值，平氏的办法是"かむろ"（即"秃童"，平清盛发明的派一些红衣短发的儿童，大街小巷收集情报的密探制度），而其它家族则采取"巡检"。平氏曾胁持天皇迁都至宋商人聚集的福原，所以除去向本国商人购买宝物外，还可用"珍宝"指令向宋朝商人购买。而藤原秀衡则拥有自己的商人"吉次"，提高商业值也可靠开掘平泉的金山来获得。

军事指令中，源氏可以强行"征收"钱粮，还可用"流镝马"来提高将领的"弓术"水平。平氏只能训练杂兵不能训练 动员兵，也可见其最后失败的命运无可避免。

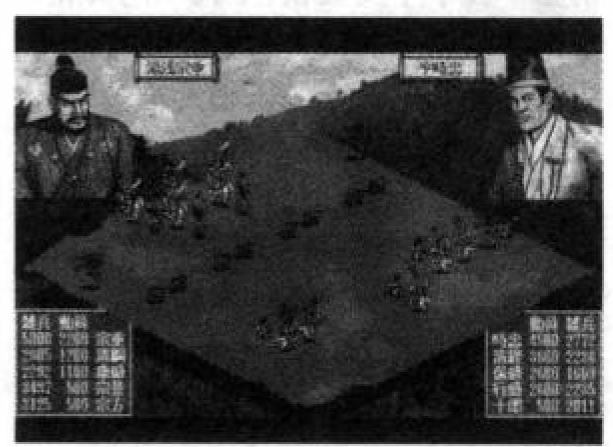
外交指令中，劝降豪族归附，平氏用"胁迫"，其它势力用"要请"，其实都是一个意思。平氏可以利用"歌会"来提高 和朝廷的友好度，花钱少而收效大，特别有用，不过注意一定要派优雅高又会和歌的将领去执行。

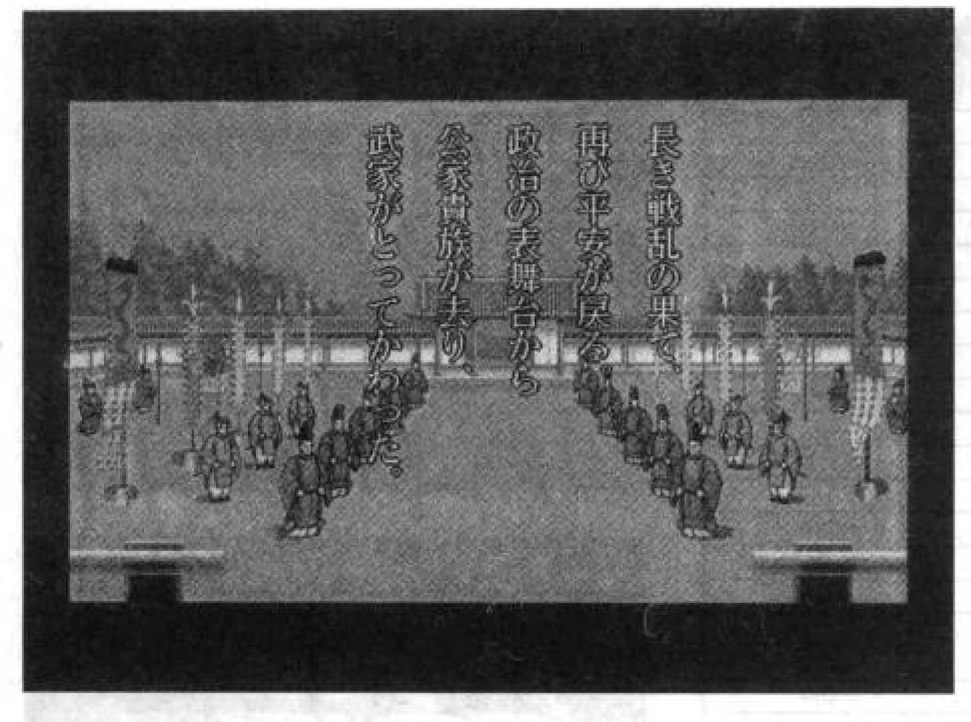
计略指令除"密侦"、"烧き讨ち"（烧某城粮草）、"扇动"、"调略"外，源氏可以"兵夺"，即派勇名高的将领去诱夺他城杂兵，藤原氏采用"诱兵"，花钱拉人，效果是一样的。

最有趣的是人事指令 。平氏有"白拍子"（歌女男装舞蹈），源赖朝有"政子"（赖朝之妻），源义仲有"巴"（义仲之妻），源义经有"静"（义经的爱妻），取此指令，可能会提升主人公的某些数值。人事中的"委任"效果 很好，如派知才高的将领为代官，委任以内政型，很快即能提高开发值。委任以军事型，不几轮就能兵强马壮并且自动组织军团。游戏后期，前方一律委以军事，后方一律委以内政，不用你多操心，可方便多了。唯一讨厌的是委任









后，凡有在野武将要求出任，代官都会照单全收，你会莫名其妙地发现白养活一大堆菜鸟。

一国最多可组织 八个军团，每军五员将领，将领的战斗力依其所带动员兵和杂兵的数目来决定。杂兵可花钱征得，动员兵则按将领的动员力大小每轮自动恢复。动员兵的战斗力要高过杂兵许多，所以保证强将官大从而动员力也大，是致胜的关键。怎样才能 升官呢？除了每期初始时部分人自己就有官爵外，要靠此人的高勋功值和你与朝廷的友好关系来得官。每年 1 月和 7 月是召集将领的时间，可以赏赐宝物增加其各方面属性和忠诚度，如你与朝廷 关系好，朝廷就会赏赐一定官爵，可授予勋功足够高的将领。

行军时，除攻击、物见（侦察敌军情报 或搜查流亡武将）、调达（从城市补充兵源和钱粮）军指令外，平氏可以用“兵施”（赏赐钱粮）来提高士气。两军合战时，源氏可提出单挑，平氏则只能用“ときの声をあげる”（激烈士气）、“风雅の心を愉しむ(吟诗或吹笛)、“神仏の加护を赖む”（请求神佛保佑）等来提升士气。如选择“风雅”或在行军时取用“管弦”，有时还能听到一段美妙的笛曲呢！



两阵排开，战争一共十轮，每轮开始时可点骑兵小人像（将领）来调出战斗菜单。一般说来，知才高的将领可取用“特殊”（施计）指令，武力高的可选用“肉弹”（肉搏），弓术高的可选用“弓矢”，动员兵多可与敌“接触”作战，杂兵多可与敌“接近”作战。将领动员兵为零或单挑中战败即会被擒或被杀，但被擒者在战斗胜利或十轮未分胜负后可自动回归，不用担心。要注意主将被杀或被擒则全军覆没，主将抢先“离脱”（撤退），也会造成其余将领被擒。

战争中擒获敌将，可斩首、解放、登用，也可“牢　系　”关起来。选用人事指令中的“捕虏”一项，可随时处置俘虏，或释放、或杀头、或欢宴。欢宴能降低被俘武将的“忠节”，当忠节低于 30 时，他就会归你所用了——有点象横山光辉《三国志Ⅱ》？

主人公死亡或出家，继承人系统是内定的，如赖朝的继承人为堂弟源义经、源范赖，藤原秀衡的继承人为泰衡、固衡等诸子，义仲的继承人为妻子巴及四大天王，等等。所以一旦继承人俱已不在，主人公被擒杀后，则此国全部灭亡，所有将领统统下野，所有城池变为空城。笔者就有一次扮演藤原氏，蛰伏数年后突然杀出奥羽，与平氏争夺天下。几场大战，平家将领大半被擒，最终在兴福寺擒杀平清盛的继承人平教盛，于是半个日本不战而下。

经过不懈的奋斗，终于统一了日本，于是平安时代终结了，幕府时代开始了（即使扮演平氏也……贵族化了平氏也会开府吗？）。用不同的人物终一，结局画面不尽相同，你可要擦亮眼睛看仔细。

责编/软体动物

1995 年欧美最流行的 100 个游戏

名次	名称	制作/发行公司	类型	票数
1	DescentParallax	Interplay	动作	11659
	天旋地转			
2	Galactic Civilizations	ShipyardsStardock/AIM	策略	9150
3	Civilization/CivNet	MicroProse	策略	7384
	文明帝国 网络版			
4	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT	动作	7369
	毁灭战士 2:人间地狱			
5	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	策略	6157
	魔兽争霸			
6	Master of Magic	SimTex/MicroProse	策略	6150
	魔法大帝			
7	Dark Forces	LucasArts	动作	5740
	死星战将			
8	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	MicroProse	策略	5720
	幽浮			
9	Master of Orion	SimTex/MicroProse	策略	4573
10	Command & Conquer	Westwood/Virgin	策略	4469
	统率与征服			
11	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin/Electronic Arts	动作	4328
	银河飞将 3:虎之心			
12	TieFighter/add-on	LucasArts	动作	4100
	钛战机 扩充任务			
13	Heretic	Raven/Id	动作	3821
	毁灭法师(异教徒)			
14	Panzer General	SSI/Mindscape	策略	3188
	装甲将军(坦克将军)			
15	VGA Planets	Tim Wisseman	策略	3156
16	Doom/Ultimate Doom	Id	动作	3109
	毁灭战士终极版			
17	X-COM 2: Terror from the Deep	MicroProse	策略	3026
	幽浮 2			
18	Dune 2: The Building of a Dynasty	Westwood/Virgin	策略	2888
	沙丘魔堡 2:王朝的建立			
19	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	策略	2872
	模拟城市 2000			
20	Colonization	MicroProse	策略	2566
	殖民帝国			
21	Terminal Velocity	3D Realms	动作	2527
	终极速度(极速风暴)			
22	Transport Tycoon	MicroProse	策略	2491
	运输大亨			
23	MechWarrior 2/NetMech: The Clans	Activision	动作	2381
	装甲战士 2			
24	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	策略	2266
	铁血联盟			
25	Full Throttle	LucasArts	冒险	2222
	极速天龙			
26	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	动作	2056
	网络奇兵			
27	One Must Fall: 2097	Epic	动作	1952
	命运之战 2097			
28	Magic Carpet/add-on	Bullfrog/Electronic Arts	动作	1933
	魔法飞毯扩充任务			
29	Myst	Cyan/Broderbund	冒险	1907
	梦幻之岛			
30	X-Wing/Imperial Pursuit, B-Wing	LucasArts/	动作	1812
	X 战机 扩充任务			
31	Little Big Adventure/Relentless	Adeline/Electronic Arts	冒险	1810
	双子星传奇记			
32	Rise of the Triad: Dark War	Apogee	动作	1781
	龙霸三合会:暗黑之战			
33	Warlords 2/deluxe	SSG	策略	1647
	战神 2 豪华版			
34	Roids	Leonard Guy	动作	1645
35	Star Control 2: The Ur-Quan Masters	Accolade	动作	1595
	星权争霸 2			
36	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	模拟	1577
37	World at War: Stalingrad	Atomic/Avalon Hill/US Gold	策略	1573
	战争世界:斯大林格勒			
38	Under a Killing Moon	Access	冒险	1536
	杀人月			

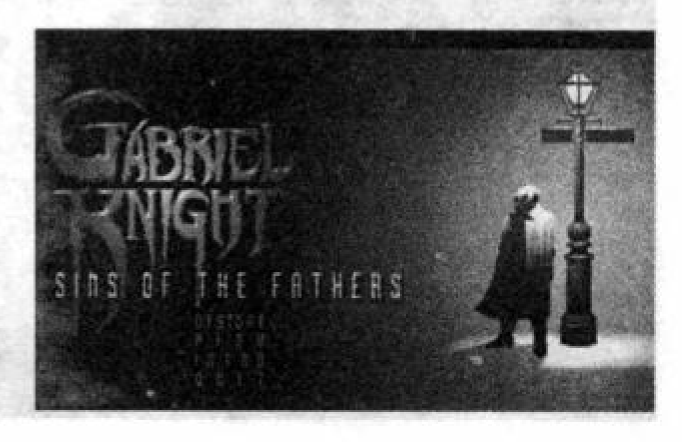








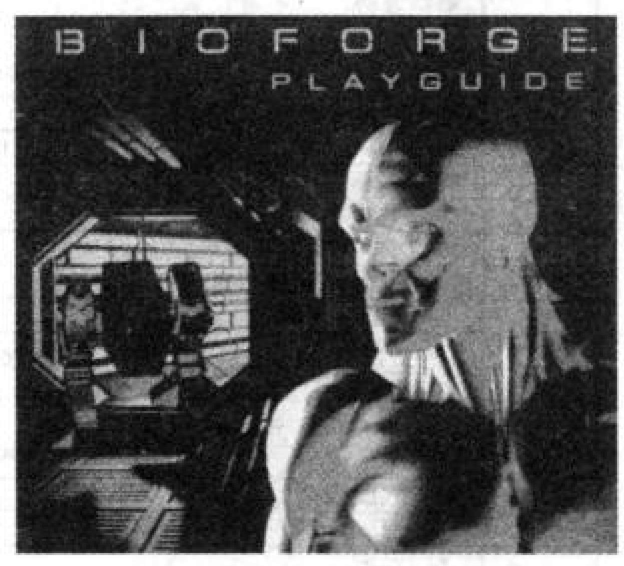


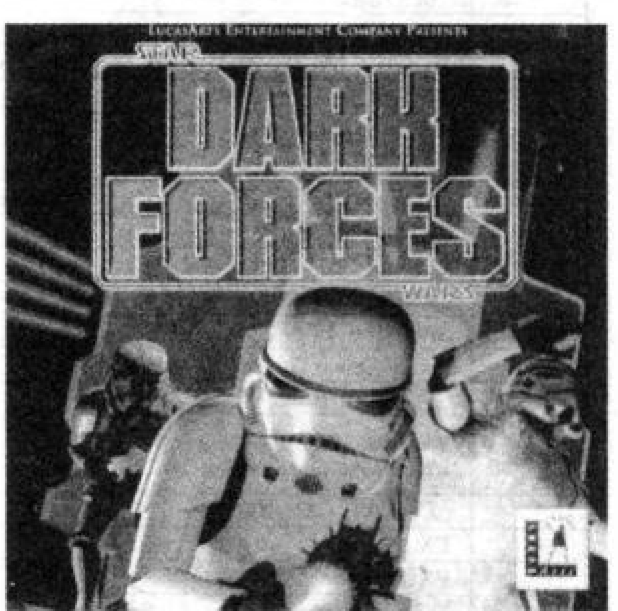


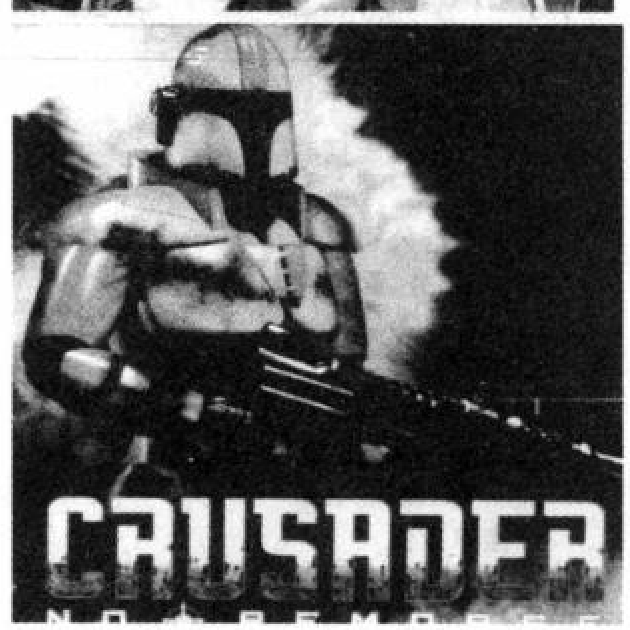
名次	名称	制作发行公司	类型	票数
39	The Settlers/Serf City: Life is Feudal 工人物语	Blue Byte/SSI	策略	1528
40	Star Emperor 星空大帝	Stardock	策略	1433
41	World at War: Operation Crusader 战争世界：十字军行动	Atomic/Avalon Hill	策略	1408
42	Betrayal at Krondor 叛变克朗多	Dynamix/Sierra	角色扮演	1324
43	World Circuit/Formula 1 Grand Prix F1 格兰披治	MicroProse	体育	1199
44	Wacky Wheels 疯狂的车轮	Beavis/Apogee	动作	1172
45	Pinball Fantasies 奇幻弹珠台	Digital Illusions/Frontline/21st Century	动作	1134
46	Epic Pinball/Silverball 银色弹珠台	Epic/Team17	动作	1062
47	Star Trek The Next Generation: A Final Unity 星舰迷航记 新生代：大统一	Spectrum Holobyte/MicroProse	冒险	1046
48	7th Guest 第七访客	Trilobyte/Virgin	解迷	1043
49	NHL Hockey '95 95 NHL 冰球	Electronic Arts	体育	1010
50	Syndicate/add - on 极道枭雄 扩充任务	Bullfrog/Electronic Arts	动作	977
51	Stars! 星球!	Star Crossed	策略	968
52	NBA Live 95 95NBA 现场	Hitmen/Electronic Arts	体育	942
53	Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds 地下创世纪 2：次元之旅	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	角色扮演	915
54	Day of the Tentacle 疯狂大楼	LucasArts/US Gold	冒险	905
55	Sam & Max Hit the Road 妙探闯通关	LucasArts/US Gold	冒险	873
56	Gabriel Knight: Sins of the Fathers 狩魔猎人：原罪	Sierra	冒险	867
57	Empire Deluxe/add - ons 银河帝国大决战 豪华扩充任务版	New World Computing	策略	863
58	U.S. Navy Fighters/add - on 美国海军战斗机(傲气雄鹰)	Electronic Arts	模拟	855
59	Mortal Kombat 2 真人快打 2	Midway/Acclaim	动作	853
60	Links 386 Pro/add - ons 职业高尔夫 专业扩充版	Access/US Gold	体育	847
61	Bioforge 生化超人	Origin/Electronic Arts	冒险	816
62	Monty Python Complete Waste of Time	7th Level	动作	764
63	Railroad Tycoon 铁路大亨	MicroProse	策略	764
64	Phantasmagoria 幽魂	Sierra	冒险	762
65	Discworld: The Problem with Dragons 阿达魔法师：龙的问题	Teeny Weeny/Psygnosis	冒险	759
66	Raptor: Call of the Shadows 雷电威龙	Cygnus/Apogee	动作	747
67	Privateer/Righteous Fire 私掠者 扩充任务	Origin/Electronic Arts	动作	739
68	Ultima 8: Pagan 创世纪 八：异教徒	Origin/Electronic Arts	角色扮演	739
69	Jazz Jackrabbit 疯狂兔崽子	Epic/	动作	718
70	Virtual Pool VR 台球	Celeris/Interplay	体育	714
71	Darklands 黑暗大陆	MicroProse	角色扮演	712
72	Hexen: Beyond Heretic HEXEN：终极异教徒	Raven/Id/GT	动作	702
73	Battle Isle 2/add - on 狂岛浴血 2 扩充任务	Blue Byte/Accolade	策略	693





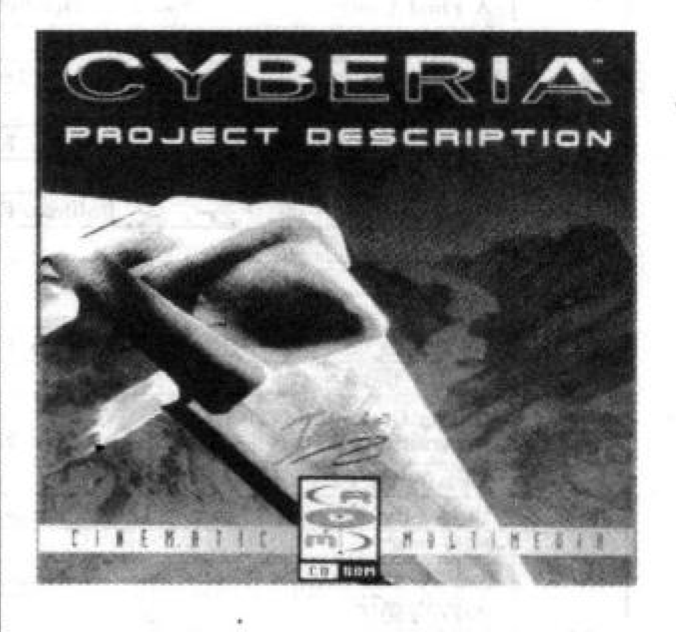






次	名称	发行制作公司	类型	票数
74	Lode Runner: The Legend Returns	Presage/Dynamix/Sierra	动作	693
	新超级运动员			
75	Psycho Pinball	Codemasters/Philips	动作	681
	疯狂弹珠台			
76	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	动作	660
	致命快感			
77	Crusader: No Remorse	Origin/Electronic Arts	动作	653
	铁血十字军:义无返顾			
78	Heroes of Might and Magic	New World	策略	625
	魔法门英雄传			
79	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	体育	621
	印第赛车			
80	Indiana Jones: Fate of Atlantis	LucasArts/US Gold	冒险	614
	印第安那.琼斯：亚特兰第斯之迷			
81	JourneymanProject 2: Buried in Time	Presto/Sanctuary Woods/US Gold	冒险	603
	旅人计划 2			
82	Video Poker	IBM EWS	棋牌	579
83	Ecstatica	Psygnosis	冒险	561
	魔城迷踪			
84	Realms of Arkania 2: Star Trail	Sir – Tech/US Gold	角色扮演	510
	阿卡尼亚传说 2：剑留痕			
85	SimTower	Handbook/Maxis	策略	504
	模拟高塔			
86	1942 Pacific Air War	MicroProse	模拟	485
	1942 太平洋空战			
87	The Incredible Machine 2	Sierra	解迷	484
	不可思议的机器 2			
88	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	策略	484
	快乐天堂			
89	Rebel Assault: Beggar's Canyon	LucasArts/US Gold	动作	484
	绝地大反攻			
90	Flight Unlimited	Looging Glass	模拟	465
	飞行无限			
91	Boppin' Accursed Toys	Apogee	解迷	451
92	Dungeon Master 2: Legend of Skullkeep	FTL/Interplay	角色扮演	445
	地下城主 2			
93	Steel Panthers	SSI/Mindscape	策略	440
	钢铁之豹			
94	Harpoon 2	Three – Sixty/Alliance	策略	437
	鱼叉 2			
95	Cyberia	Xatrix/Interplay	动作	436
	生化悍将			
96	Slicks 'n' Slide	Timo Kauppinen	体育	429
97	Space Quest 6: The Spinal Frontier	Sierra	冒险	427
	宇宙英雄 6			
98	World at War: D – Day InvadesAtomic/Avalon Hill	America	策略	424
	战争世界：D – Day			
99	FX Fighter	Argonaut/GTE	动作	422
	FX Fighter			
100	Falcon 3.0/add – ons	Spectrum Holobyte/MicroProse	模拟	419
	捍卫雄鹰 3.0 扩充任务			







最佳开发奖
风格、创新、质量等
LucasArts
最佳发行公司
行销、服务、配合等
Electronic Arts
最佳图形奖
背景、动画、电影等
Wing Commander 3:Heart of the TigerOrigin/Electronic Arts
最佳声音奖
音效、音乐等
Full Throttle – LucasArts
《极速天龙》
最佳程序奖引擎、界面、技术等
《天旋地转》
最佳剧本奖
情节、故事、对话等
《幽魂》Phantasmagoria – Sierra
最佳设计奖
操作、环境、规则等
《统率与征服》Command & Conquer – Westwood/Virgin
最佳战略游戏
Galactic Civilizations – Stardock
最佳动作游戏
Descent – Parallax/Interplay
最佳冒险游戏
Full Throttle – LucasArts/Virgin
最佳角色扮演游戏
Realms of Arkania 2: Star Trail – Sir – Tech/US Gold
最佳体育游戏
NHL Hockey 95 – Electronic Arts
最佳模拟游戏
U.S.Navy Fighters – Electronic Arts

PC 秘技

明星志愿　属性修改法：

在公司画面内同时按下 Ctrl＋A＋E＋X＋8＋L 六个键，即可修改一切属性，但过份修改会死机。

魔法世纪Ⅱ　三大密技

①、按住 Ctrl 键不放，顺序按 M、O、N 三个键、第按一遍可加二千元金钱。

②、按住 Ctrl 键不放，顺序按 A、M、F，敌人会全灭。

③、先将所有会法术的部队（会提升类法术的）全部升到最高。在战斗中让这种部队给欲升级的部队不断加防力，智力等。等失效后只扣十点。这样就有高能力队员了。

幽浮二代　闪电作战法

XCOM 二代比一代难度增加了许多，往往一场战役要打上一两天。现在用闪电作战法可以很快结束战斗。首先要好好的打一仗，最好杀敌数、缴械都很高。这样下次进入战场后，按下 Ctrl＋C，战斗就会结束，而战绩则和上次一样。

丛林风暴之无敌战机

沙漠风暴，丛林风暴都是从世嘉移植的游戏，难度一般，但游戏后期会较难。在游戏中按 ESC 叫出菜单，打入 CHICKEN（小鸡?），按回车再离开菜单，就成无敌战机了。（沙漠风暴的口令是 WATERFALL）

浩劫残阳Ⅱ代　作弊模式

以 DSUN －K911 为命令进入游戏，即可使用作弊模式，按键说明：

T　提升全队员的等级；

M　回复所有法术卷的能力；

Alt＋F2　增加部队能力；

Alt＋F4　学会所有法术卷。

星世纪战将　秘技

这是个沙罗曼蛇式的游戏，难度较大，现将密技公布：

Ctrl＋Tab＋F7　无敌

Ctrl＋Tab＋F8　自毁

Ctrl＋Tab＋F9　体力法力全满

Ctrl＋Tab＋F10　跳关

F3＋Del　跳到后半段　　F7　补血

疯狂修改

《ALADDIN》

生命不减：用 PCTOOLS
EDIT　ALADDIN. EXE
找字串 2EFF0EB20B
全改为 90 后存盘。

苹果不减：用 PCTOOLS
EDET　ALADDIN. EXE
找 2EFF0EDA0B
全改为 90
找2EA342172EC7
划线部分改为 90 后存盘。

《突击！女战士》

生命不减：用 UNP 把 TM. EXE 解压
进入 PCTOOLS
EDIT　TM. EXE
找280626397305
划线部分改为 90 后存盘。

《密集火力》

无限保险弹：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
找 FE0E2401　全改为 90

无限人数：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
寻找 FE0E2501 改为 099090 存盘

《飞鹰骑士》

金钱不减：进入 PCTOOLS
EDIT　ABC. EXE
找 SEC 348　DISP　457—464
全改为 90
找 SEC　356　DISP　127—134
全改为 90
找 SEC　359　DISP　43—47
全改为 90。存盘

《殖民帝国》

大量金钱：进入游戏后立即存盘
进入 PCTOOLS
EDIT　COLONY00. SAV
找 SEC 20　DISP　128—131
改为　FFFFFF7F。存盘
这时您就有 21 亿元了。

PC 秘技

SLIPS TREAM 5000 热流 5000 加钱法

在主画面键入"REFINERY"，就可以任选跑道，金钱也会增加。

蛮荒武士　终极秘技

在主画面时键入 CHEAT，会多出一个菜单选项"SECRET WAY"，进入该项后是一片空白，但键入以下单词，秘技就会出现。

REPLAY	使用 3D 模式战斗
ELEVENTH	双打时可选大魔王
GARDENER	双打时可用 TOM TECK
DUNK	双打时可用 SCOTTIE PIPPEN
NUMBERONE	双打时可用 CAPTAIN WARRIOR
PAM	双打时可用 PAMELAN
CIRCUS	可任选场地对战
NOPAIN	空手格斗
TYSON	绝招失效
NOGAIN	格斗时武器不会脱手
FINALFIVE	七战五胜制
SNOWWHITE	将角色缩小
EVILDEATH	可启 GORE MODE
FORQA	开发工具
NBK	一回定胜兵
EASYSPECIALMOVE	绝招容易使用

仙剑奇侠传　骗钱法

在尚书府时，云姨给月如三万两去请道士，拿钱后先买东西，然后再去要钱。共可要三次总计九万两。

超级卡曼奇　无敌战机

超级卡曼奇是个经典游戏，但难度也比较大。只要在战斗中按 ESC 叫出菜单，然后按住 BACKSPACE，键入 K、Y、L、E，就会多出一个菜单 CHEAT。用此密技，保证无敌。

银河飞将Ⅲ　敌机自爆

能玩起银河飞将Ⅲ已是一大难事了，用密技让游戏简单些吧！

用 WC3 - mitchell 进入游戏，在战斗中遇见敌机，按 CTRL + W 键，敌机会自爆。

终极速度(TERMINAL VELOCITY)

这是继"天旋地转"后的又一 3D 射击游戏，难度颇高，现将密技公布：

TRIGODS 无敌	TRFRAME 换页速度
TRISHLD 修复护盾	3DREALM 满全枪
TRINEXT 跳关	TKIFIR0 30 秒无敌
TRIHOVR 射击时停飞	TRIFIR1 加 PAC 弹
MANIACS 加后燃器	TRIFIR2 加 ION 弹
TRICOPE 加示波器	TRIFIR3 加 RTL 弹
TRIBURN 加强后燃器	TRIFIR4 加 MAM 弹
TRIFIR5 加 SAD 弹	TRIFIR6 加 SWT 弹
TRIFIR7 加 DAM 弹	TRIFIR8 加后燃器
TRIFIR9 30 秒无敌	

在主选单按 Z 键可以测速

炎龙骑士团 2　神秘商店

在村庄中停于某建筑门口，按 ALT 或 CTRC、或 SHIFT 加 F1 至 F10 任一键可进入神秘店。如第一个村子在酒店前按 SHIFT + F1，第三村在出口按 ALT + F3 等等，在此不能全部列出，请自己多试。

修　改

模拟农场　巨多金钱

用 PCTOOLS 修改＊.SFM

将 SEC 26T DISP 228 - 230 改为 FF

DISP 231　改为 TF

这样会有 21 亿元。

三国志武将争霸Ⅰ十二人统一天下

用 PCTOOLS 编辑 SANGO、EXE

FIND 75 25 80

改为 EB 25 80 存盘

这样就可以在统一天下中选任何一个人了。

幽浮Ⅱ　无限动力

难的有些变态，一定要改一改

用 PCTOOLS 编辑 UF02. EXE 目下 TACTICAL. EXE

找 <u>0C28C5</u> 8A4424088A62 <u>0F</u> 886A0C <u>28C4</u>

199090　IB　9090

将划线部分改为线下数字后存盘。

这样所有队员会有无限移动力，一个会合就可结束战斗。　北京　李响



PC 秘技



文/软体动物

仙剑奇侠传　经验值暴长

①先 LOAD 一个经验值多的进度，
②再 LOAD 一个经验值低的进度，
③看一下状态，会发现经验值和金钱都多了。

超级医生　秘密命令

键入 DR2　999999999（空一格）进入游戏，然后在开始新游戏或读进度时会问你是否修改数值，修改后会有许多有用的东西。

铁路 A 计划四代增钱

在游戏中，依次按下 T，R，A，H，T，R，A，V，T，R，A，P，U，V，Z，X，A，S 后，再按 Alt + M，就可以加钱。

极速天龙　轻松获胜

在各种战斗中，按下左 Shift + V，就可以立即获胜。

WICTHAVEN（巫城）试版秘技

《巫城》是个 DOOM TOO 的游戏，在试玩版中，按下 R，S，V，P，可以加满所以数值。（注：此秘技在正版中无效）

HEXEN – Beyond Heretic

毁灭法师 II ——终极异教徒

试玩版

QUICKEN	重复三次就会自杀
RAMBO	失去武器
BGOKEY	无敌模式
CRHINEHART	得到所有武器和装甲
SGURNO	加满生命值
BRAFFEL	得到所有物品
MRAYMONDJUDY	得到所有钥匙
RJOHNSON	穿墙
BPELLETIERxx	跳级（1—4）
PLIPOx	换职业（0 = 战士、1 = 牧师，2 = 法师）
REVEAL	地图加强
CSTIKA	杀死所有怪物
EBIESSMAN	变猪
RRETTENMUND	帧数验测
JSUMWALT	X，Y，Z 坐标
KSCHILDER	音效验测
MWAGABAZAxx	不详

正式版

MARTEK	重复三次就会自杀
CONAN	失去武器
SATAN	无敌模式
NRA	得到所有武器与装甲
CLUBMED	加满生命值
INDIANA	得到所有钥匙
CASPER	穿墙
VISITxx	跳级
SHADOWCASTERx	换职业（0 = 战士，1 = 牧师，2 = 法师）
MAPSCO	地图加强
BUTCHER	杀死所有怪物
DELIVERANCE	变成猪
SHERLOCK	所有迷题物品
INIT	当前级重新开始
TICKER	帧数验测
WHERE	X，Y，Z 坐标
NOISE	音效验测
PUKExx	不详
~ xx	播放　xx　CD 音轨

PC 秘技

魔兽争霸Ⅱ 正式版秘技

游戏中按 ENTER 键,输入

GLITTERING PRIZES 加金、油、木

IT IS A GOOD DAY TO DIE 无敌

ON SCREEN 展示所有地图

MAKE IT SO 快速建造

HATCHET 砍树加快

VALDEZ 加石油

注：与 CPU 对抗时如输入某些秘技 CPU 会同时得到相同能力。

魔眼杀机Ⅲ英文版秘技

进入游戏前在 DOS 中输入

SET AESO_DIAG = 1 的命令，在游戏中按 A 键可以杀死对面敌人,按 G 键可以传送。

银河飞将Ⅲ看动画法

在片头动画时，按下 Shift + Delete + F10 后，再按顺序按下“LORD BRITISH”(注意要大写)此时游戏会多出一个选单，可看到 4 张 CD 中所有的剧情动画。

炮灰(CANNON FODDER) 跳关法

游戏中切换到地图,按住 Ctrl 键入 Fodder,如屏幕四边变白色即成功，回到游戏中接 Enter 键就可以跳关。

炎龙骑士团Ⅱ 特殊画面

在村子中进入教会,使用“检阅”功能随便查一位主角的能力。能力表出现时按 CapsLock 键，再按 ESC 跳出,过几秒就会有特殊画面。

巫城(WICTHAVEN)正式版秘技

普通版:按下 Backspace,输入

WANGO 加血

MOMMY 加魔法

SCOOTER 加武器

密技加强版,按下 Backspace 输入

SPINACH 加 200 点生命

GOTHMOG 得到钥匙

DARKNESS 无敌

必死秘技，按下 Backspace，输入 IDDQD, RVSP, RAMBO 等其它 DOOM 类游戏的无敌密码就会立即死去。

魔毯Ⅱ 地狱世界 试玩版 秘技

游戏中按下 I 键,输入 RATTY 后启动密技模式;然后输入一代的秘技都有效。

命运之战(ONE MUST FALL 2097)隐藏菜单

在游戏开始菜单，按住 2、0、9、7 四个键不放,进入功能菜单,会多出一个特殊菜单,可调整攻击及被击时的强度等参数。

TYRIAN 秘技大发送

EPIC 发行的 TYRIAN 可说是今年最好的纵版射击游戏了,并且这个游戏是由国内的“逆火”工作组的徐创先生参与制作的，游戏时最多可达 4～5 层卷轴背景，在游戏标题画面输入以下单词,可使用强力战机游戏

TECHNO – PQZ 战机

UNKNOWN – TX 银云战机

ENEMYC – Capture U – Fight 战机

WEIRD – 食物船战机

STEALTHN – 忍者星战机

在游戏中同时按以下键：

F2,F3,F6 不会被击毁

F2,F6,F7 跳关

Backspace,1 加快游戏速度

在选难度时按 Shift + G 会有第四种难度。

另外，本人在中国 FIDONET 北京的 BBS 站上放了以下几个东西

SSF2T – TR．ZIP：街霸 TURBO 版作弊工具，可使 1P 或 2P 的 SUPER 能量无限和不减血

CARPET – T.ZIP:魔毯Ⅱ作弊工具

NFS – TR．ZIP：《致命快感》(《NEED FOR SPEED》)作弊工具

ALAD – TRN．ZIP:《阿拉丁》作弊工具,可使生命,命数,苹果无限,可跳关

有 MODEM 的朋友可以自己去站上 D/L。

PC 秘技

编者按："电刑室手记"初无深意，不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳。(有玩友称为"厕上极品")譬若大餐之后，芝麻落入桌缝中，弃之可惜。遂用掌震出，慢慢咀嚼，或亦为一种消遣。诸多玩友，"臭味"相投，弃屠龙之大雅，就雕虫之小技。要求开放电刑室，变私言为公器。佛家言：芥子可纳须弥（一粒草子里可容纳一座高山）。小小电刑室，能了断众玩友的恩怨情，辛酸泪吗？阿弥陀佛！善哉！善哉！

电刑室手记

电刑室手记

鸡零狗碎·牛头马面·孤坟野鬼·搞笑乱弹

厕上极品

●龙哥逛专卖店常遭小姐"白眼"。南京一9岁男孩诉说他亦有同样遭遇。售货小姐态度恶劣，他一问东问西，小姐便朝他"飞眼"。

●北京张帆玩友知阿King失恋，寄来赠阿King诗一首："失恋不要紧，只要电玩新。走了她一个，后面一连人。"



●危险，气功大师瞄上《集中营》。成都吴立伟来信云：听说《GAME集中营》第一期已绝版，痛不欲生，恨不得用10万伏高压电电龙哥。最后他给龙哥一个求生的机会，将第二期《集中营》用"瞬间移动术"送至成都。

●天津十岁男孩向电刑室SOS。他说家中爸爸打麻将，妈妈扭秧歌，唯独不准他玩游戏。经历大小五次围剿与反围剿，他终因势单力薄而告失败。目前三者之间简直成了"三国志—爸妈的大陆"。他向龙哥请教致胜之道。龙哥回二字："诈降"。

●成都"老友"秦昕剑要求做"间谍"，老D回信："集中营已满，关不下了"。秦哀叹"电玩刑法"太不健全，竟让他这样"罪大恶极"，一生"杀人"无数(自称有几十万)的"街霸"逍遥法外。现在他已"身败名裂"，被小兄弟们耻笑。神乱情迷，只能施出必杀技"疯狗咬猫拳"摆平老D。(老D星夜回信，画一白旗。另到医院注射狂犬疫苗。)

●上海信天游给杂志提十大建议(摘要)：……5、请龙哥施"财运魔法"令闯关族皆一夜暴富。6、有奖销售：订一年《电子游戏软件》，奖超任机(SFC)一台。7、报请教育局把电子游戏列为必修课，不及格不能毕业。8、报请联合国教科文组织（任天堂，世嘉协办）拨专款在中国实施人手一机一卡的宏伟跨世纪工程……



●西安赵新城玩友历数杂志三大罪状云：杂志社随便迁移(本年内已三次)，让"犯人"四处乱找，有这样的"集中营"吗？此罪状一也。"犯人"受通缉令感召而"自首"，以"关不下了"为由不予收审，有这样的"集中营"吗？此罪状二也。虐待"犯人"，一个月才给一餐，使"犯人"皆饥肠辘辘，有这样的"集中营"吗？此罪状三也。三罪并罚，他"勒令"杂志将集中营诸长官照片曝光，以昭谢天下。

●一位15岁玩友自云电玩高手，欲应聘杂志社。老D回信：称电玩高手可，做童工不可。

广而告之

1、为了"面子"，来信请用容貌丑陋之邮票。2、信封上勿写"集中营"收，房主屡次抗议耳。





●玩友卢小博知主编常为龙哥沉溺游戏误事而苦恼，对主编深表同情。献"屠龙"二计：一是把龙哥关进电刑室，命他玩一天的弱智游戏如"小精灵"，"爱的小屋"之类。直玩到他一见游戏机就想吐为止。如此计不行，特设"美人计"做备用方案。找一漂亮小姐介绍给龙哥，待龙哥神魂颠倒，百依百顺之际，小姐致"哀的美敦书"，让龙哥在电玩与她之间择一而栖。末尾告诫主编：此计甚毒。"卧底小姐"忠诚度须100。否则小姐也成玩友，龙哥江山与美人俱得，则大事休矣。

●"电刑室手记"自称"厕上极品"，引起许多玩友不满，认为不应该做贱他们喜爱的东西。谓其看"手记"多在就餐时，常欲"喷饭"，并未有"如厕"之需要。其实古人读书有"三上"，即马上、枕上、厕上，并无贬损之意。"手记"忝列"三上"，已属自高。故主编将其置之书末，以为垫脚之物也。

●龙哥近来动辄得咎。前次"手记"说主编扣龙哥工资，龙哥如野狼之嚎。一署名"狼子"的玩友责问龙哥："老板扣你薪水，也不应学我的叫声，侵害我的专利。下次如再嚎，将对簿公堂。"龙哥苦笑曰："狼子野心"。

●黄昏时分，阿King约玩友来家。忽有急事，即在房门留一字条云："七点半一定回来。"届时回，见玩友留一条："等到十九点半尚可，七点半实在等不起。"

●杂志社屡次搬家，几位玩友甚为"关切"，来信询问："是为了躲债吗?!


愚公移山图

●95年第一期因纸张问题，外地发行量较少。各地发行商连连告急，怨声载道。适主编病，老D请示对策，主编悠然曰："顶住。"老D、阿King整日道歉，苦不堪言。无类授釜底抽薪之计，二人遂将主编家中电话告之发行商。未几，主编满面怒容弃家而来，众皆暗笑。

●武汉金鹏玩友来信说：95年第一期一到书摊，我运气5秒（聚集能量），尔后，大吼一声，如虎狼一般扑往一本书。吓得老板以为我要实行三光政策，或要打黄打非，连说："我有执照，都是正经书！"可惜我只带了4元钱……

●营口张志国玩友（自称"多余"）建议主编为便于检查小编的忠诚度，信用值和经验值，可每期用菜单形式将小编名称后附上各种HP，以使读者明了小编们的工作态度。龙哥看毕，慌忙将信扔进纸篓。不料被无类检举。主编大怒，以龙哥私毁信件罚没一月奖金。龙哥喟然叹息："唉，'真是多余'！"



●日前，一位玩友来电话查询："我已订了一年杂志，为何到现在还未见杂志社寄来的超任?"无类茫然问道："何有此事?"曰："第一期电刑室手记明白说的。"无类怒斥："如此弱智还要玩电子游戏，追星去吧！"

●杂志社接到一木盒包裹，上有小红字曰："特别警报，小心拆看！"众皆惊骇，不知里面藏有

电刑室手记

鸡零狗碎 · 牛头马面 · 孤坟野鬼 · 搞笑乱弹

厕上极品

何物?老D颤栗曰:"莫非寄给克林顿之炸弹包裹?"主编强令无类拆看。无类喃喃曰:"都是单身,何必非我!"小心拆视,乃一玩友托杂志换卡,卡名:"炸弹人。"



●上海张一懿玩友来信叙述其购买"侍魂"的经过。一专卖店本来标价235元,一夜间忽稍加一笔改为285元。请问BOSS何故,BOSS拿出95年第一期指"游戏新闻眼"曰:"LOOK,北京590元,上海才Half Money,何为贵?"张闻后几欲气昏。信末斥龙哥"真乃不仁不义之人。"主编令龙哥反省,龙哥检讨之第一句为:"宁可天下人负我,不可我负天下人。"

●一玩友异想天开,建议主编大胆改革杂志,前32页为游戏攻略,为3000万电玩迷服务。将后32页全部改成《电刑室手记》,嘉惠于十二亿人。让十二亿人皆知电玩之乐趣和博大,亦示电玩友"天下为公"的宽广胸怀。主编阅后,连说:"罪过,罪过!"

●一位可爱的小姐来信说,父亲一发火,就全靠《三国志Ⅱ》了。先设定一位极英俊优秀的君主冠以父名,自己当然只能是能力低下的一个小卒了,让君主带领自己亲征。然后叫父亲看,于是乎多云转晴。

●一玩友自称街机"高打"(高级打手?)。我一友自称"高翻"(高级翻译)。

●高考在即,几位大连应届玩友来信告假,说在重奖的诱惑下(老爸答应考上大学奖超任磁碟机一套),只能暂时"保外就医",待半年后一定全付新式武装重返集中营。

●一玩友说龙哥为何不公开自己的形象和真实身份,使我们这些闯关族总处于一种"恐怖状态中"。



●据一则秘密消息透露,阿波罗飞船登月后,在月球上发现手掌机一只,背面刻"王母御赐"四个篆字。该机现存美总统办公室,克林顿闲暇时经常摆弄。但至今不能玩,据云电池没电。

●一玩友说某日上政治课,讲至"量变"与"质变"时,同学们茫然不能解。玩友悠然曰:"量变者,升段也。质变者,转职也。"同学皆豁然醒悟,鼓掌大笑。曰应撰一奇文,题目是:"马克思主义与RPG"

●一玩友来信告诫龙哥以事业为重,勿沉溺女色。龙哥大怒:"我无女友,何来'沉溺女色'?"欲状告该玩友"性骚扰"。



●一日主编忽发奇想,令小编必须学习外语。龙哥曰:"学鸟语何用?"主编大怒:"何为鸟语?!口出妄语,停薪半月。"龙哥曰:"鹰(英)语,鹅(俄)语,岂非鸟语乎"?

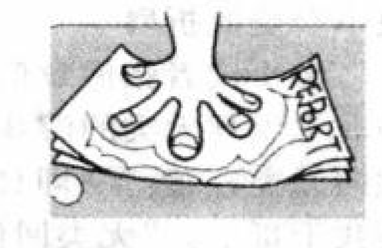
●徐州一玩友批评杂志错字太多,屡教不改,应将杂志社改为"杂质社。"

●阿King去上海出差,自谓用10元钱打遍上海街机厅,未几日,杂志社接阿King电报:"钱输光,速汇款,以便回京。"

电刑室手记

鸡零狗碎·牛头马面·孤坟野鬼·搞笑乱弹

厕上极品



电刑室手记

鸡零狗碎·牛头马面·孤坟野鬼·搞笑乱弹

厕上极品



●阿King自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿King统吃？阿King嗫嚅道："高手不多，靓女太多。"

●刚过春节，常熟一玩友预交97年全年杂志款。主编喜滋滋曰："可见读者对杂志的信任。"无类哼道："这是不让杂志97年涨价！"。主编："啊！"

●一小读者问"软体动物同志"："软体动物是什么动物？""软体动物"回信："电脑类动物。"

●一玩友将信折成一只纸飞机，半天打不开。无类性偏急，怒道："干脆寄一只保险箱算了"。

●阿King嗜"街霸"，常以最高难度用全部十六位战士均可爆机自豪。然近日屡遭败绩。先被一美国人用GUILE打败，又被一日本学生以RYU击倒。最近又被一港客用飞龙"搞定"。阿King惭愤之余，抱怨CAPCOM为何不设计一位北京武术家，否则决不会受此折辱。

●小读者张博致信无类，因为非常崇拜无类的游戏才能，特此向无类宣布："从即日起，你就是我干哥了。"无类回信："请先认清男女，再认干哥！"

●读者来信署名千奇百怪，早些时候常有人以RYU，KEN，GUILE，春丽落款。近期则以SONIC、MARIO居多，也有不少霸王丸，格斗三人组、飞影、藏马、悟饭之类。甚至还有署名飞天猫，恐龙哥斯拉、史莱姆……

●为照顾外地玩友，95年第三、四期杂志均提前出版。一署名"倒霉蛋"的玩友说为此打赌他输掉一周饭费。

●有玩友投稿，末附一信，称编辑为"鞭及"。说这是他的"童男作"。如有不妥之处，请"鞭及"用力"鞭及"之。老D回信：同病相怜也。



●杂志社招收编辑，一中年女士应聘云：其子喜爱贵杂志，故愿报效。主编回信曰："木兰从军已谬。代子进集中营，岂现代人之所为？"

●在小编力请之下，编辑部购鸡丝方便面一箱（批发价），以便加班时裹腹。然小编们皆正当年，食欲极旺，未几日，即去之大半。正欲向主编申请再买，忽见主编通知："为仿效美国的工作方式，上班时间一律不供应开水"。众小编皆呆若木鸡。无类鼓饭盒叹道："鸡丝鸡丝奈若何？"

●一玩友来信说编辑部中名字最烦人的当数主编的大名。"熏风"极易使人联想"放屁"等不雅之事，有损主编形象。因此建议改为"熏肉"，"熏肠"为好。

●一小读者给老D来信问：听说你一日不玩游戏机即便秘，吾亦如此。可我们这儿经常连续停电一周，不知有何对策？老D回信：将此病传染给贵地供电局长或其老婆或其爱犬均可。

●龙哥几日未见，主编问其去向。龙哥曰："每日受电刑"。见主编怒目而视，遂笑嘻嘻掏出几页稿纸曰："受刑不过，屈打成招"。主编见是"游戏新闻眼"，题目为："世嘉偷袭智乐王国—纪念抗日战争胜利50周年"。被主编"×"。龙哥叹曰："新闻眼里无新闻"，遂停载一期 。

●一玩友擅长关系学。遥测编辑部"内情"：无类憎恶龙哥，经常给龙哥下绊，关系紧张。老D老实，然缺心眼，被人当枪使。阿King潇洒，从不婆婆妈妈。无类不知是男是女。如是男，大可不必太刻薄。如是女，为何不嫁给阿King(无类看信气得差点晕过去)。主编与小编关系紧张，动辄扣钱，让人讨厌。还是早点看中央电视台"夕阳红"吧！(按：此公预测极准，一个月后主编即看"夕阳红"去了。)



●一日上几何课，老师要求做线段MD的垂线。一玩友禁不住大呼："MD，世嘉！"老师大怒："MD为何'是假'？"玩友遂在教室外"站岗"一节课。

●一玩友来信祝"集中营"：一帆风顺，好事成双，三吉高照，四季平安，五谷丰登，六六大顺，七星报喜，八面来财，九九归真，十全十美，百事顺心，千意千随，万象更新。众小编皆苦笑。无类遂改为：一贫如洗，两袖清风，三餐不美，四面楚歌，五斗折腰，六神无主，七拼八凑，八十一难，九年面壁，十面埋伏，百废待兴，千虑一失，万万不能。

●3.9北京查抄后，各专卖店老板皆如惊弓之鸟。某专卖店老板王×见有隙可乘，遂自称工商局稽查科(?)逐个给各店打电话，令停业整顿。想在京城蝎子拉屎一独一份。不料王×早上上班，见门上油漆大字："房屋危险，请勿靠近"。数日无人光顾，几致倒闭。

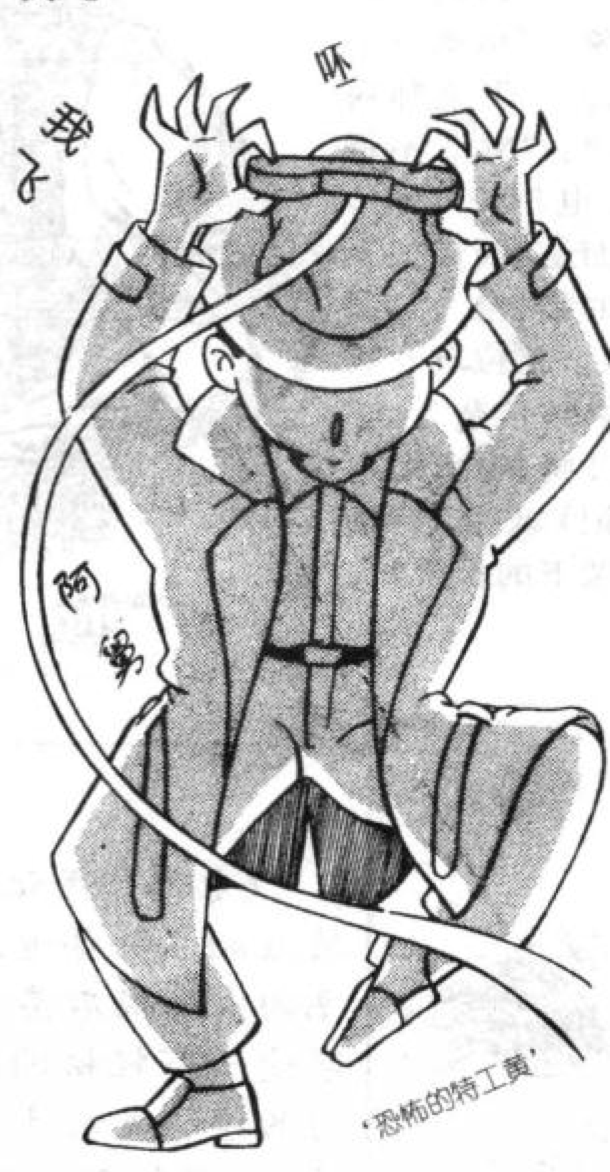
●通告：编辑部重大人事变动：老D已向主编正式提交辞呈，将去某大学攻读心理学博士。特工黄已于六月中旬自福州来京就职。编辑部忧喜参半。

●老D声明如下：因"什么也干不了"(龙哥语)，所以只能金盆洗手，退出江湖。编《集中营》一年有余，与诸玩友(难友)感情日笃。忽然离去，不免黯然神伤。也许诸位有一天在某个校园角落里见到一位寒酸的博士，别忘了问一声：是老D吗？我们曾有一段缘份……


老D退隐江湖图

●老D简介如下：男26岁，湖北襄樊人，学历：硕士毕业。身高：1.65米。容貌：瘦小枯干(一典型南蛮)。爱好：玩街机，上厕所。最喜欢的格言：精品。最敬佩的玩友：阿King。

●特工黄为一悟性极高之人。玩格斗游戏从不按正式的必杀技出招，全是自己揣摸的"邪派功夫"，且深藏不露，常于关键时刻一招置对手于死地。阿King亦惮之，称其为"恐怖的特工黄"。


'恐怖的特工黄'

●特工黄在简介中说：他在毕业前夜曾用《街霸》将龙哥打哭。龙哥切齿道："特工小儿，如此嚣张！此番来京，定要报仇！"无类问其何以被打且"哭"，龙哥则顾左右而言它。

●第五期杂志纸张灰黄。一自称擅长"占星术"的女玩友来信对杂志前景做一预测：贵刊第六期将以手纸印刷，且呈长卷形式，以便阅后如厕。另外她建议：如贵刊同仁都便秘，手纸泛滥，可寄给诸玩友协助使用，人多好"办事"嘛，千万别印成杂志 。

长卷风景线



●"94典藏本"印刷精美，不几日，编辑部即告无货。一上海漂亮小姐专程来编辑部购买，老D在其软硬兼施下，竟从编辑部存书中偷拿一本相赠。小姐大喜过望，握手致谢。不知何人告发，被主编按规定罚十倍书款(150元！)无类揶揄道："150元和小姐握个手，值吗？老D带着哭腔说："罗锅趴铁轨，值！值！"


回眸一笑抵千金

电刑室手记

鸡零狗碎·牛头马面·孤坟野鬼·搞笑乱弹

厕上极品



电刑室手记

鸡零狗碎·牛头马面·孤坟野鬼·搞笑乱弹

厕上极品



●龙哥为报特工黄一箭之仇，整日翻找《街霸》相关资料。见日本两届"街霸大赛"的冠军均为古烈，拍案大喜道："好，用古烈必胜。"次日翻书，见阿 King 批语："纸上谈兵，于事何补?"龙哥默然。

●一玩友已过 18 岁，但因身材矮小，常被街机厅拒之门外，来信向无类讨教办法。无类回信："穿高跟鞋"。

●哈尔滨邮局检查科科长陈×汇款邮购《典藏本》，杂志社以挂号寄出，被哈邮局以"查无此人"退回。检查科陈×只能自己检查自己何以收不到邮件。邮局负责查询的部门而收不到邮件，好象有点滑稽。

●玩友阿飞自称"吕布"。高考落败后发誓要奋发读书。近日却见其沉溺于《霸王的大陆》。责其何以食言，阿飞以嘴指电视。原来正让吕布读书，且智力达 85，众玩友皆大呼："用功得法!"

●北京"狂死郎"来信说：语文老师问"二六七号牢房出自何处"Q 君支吾半天说："好象是《电刑室手记》。"老师喝道："NO，不是《电刑室手记》而是《绞刑架下的报告》。"课后，几位玩友联名致信杂志，呼吁将《电刑室手记》改为《绞刑架下的报告》。





第 22 条军规

后记

《电刑室手记》连载一年多，受到不少玩友的鼓励。一些电玩圈外甚至对电玩有某些成见的人士饭后茶余，也看一看《电刑室手记》，享受一下轻松调侃的乐趣。幽默不是一件容易的事，是对生命张力的一种宽容，一种释放，一种缓解。幽默本身是一种宽容，也需要我们用宽容的态度对待幽默。幽默和庸俗并没有严格清晰的界限，但我们摒弃庸俗而提倡幽默，因为幽默是一种文化。《电刑室手记》因为众所周知的原因已经结束它的使命，今天刊出它只是因为：它是——历史——遗迹——而已——而已。

电刑室手记——真实的谎言



ISBN 7-80076-900-3

9 787800 769009 >

ISBN7-80076-900-3/Z · 089

定价： 22.00元